

特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋

电玩巴士 TGBUS.COM NEW掌机迷 联合出品

3DS完全手册

3DS Completely Manual

定价：35元

主机、配件、游戏、攻略、行情……关于3DS各个方面的最全读本





专刊

3DS硬件&系统使用大全

零售版卡带、下载游戏220款

Virtual Console

配件&教程

3DS主机和游戏导购

原装/组装周边大赏

系统功能 · 本体设定 · 网络设置 · VPN代理

eShop教程 · 内置软件 · 3D图片制作 · 主机使用技巧

专题策划

任天堂掌机进化史

玩游戏头晕探秘 · 3DS发展简史 · 趣读说明书

Colors！访谈 · 白痴的吐槽讲堂（特别篇）

3DS发售一年大事件回顾

2011游戏彻底盘点

攻略研究

超级马里奥3D大陆 · 塞尔达传说时之笛3D

雷顿教授奇迹的假面 · 生化危机雇佣兵3D……


电玩巴士
TGBUS.COM
咨询热线：400-706-5688
"欢迎光临~"
品牌授权连锁店
全国突破100家！







电玩巴士 TGBUS.com

新掌机迷
New Pocket Gamers

3DS 完全手册

作为第一本 3DS 专刊，我们迫切需要大家的支持。为感谢您购买本刊，我们准备了以下奖品。只要将本调查条演虚线剪下，填写背面的小调查，然后用信件的方式寄给我们，即可参加抽奖活动。

奖品如下：

3DS 主机 ×1

《超级马里奥 3D 大陆》游戏 ×1

《塞尔达传说时之笛 3D》游戏 ×1

精美 3DS 收纳包 ×3

掌机迷特制屏幕擦 ×10

说明：除了杂志活动，掌机迷杂志新浪微博还会举办相关活动，奖品同样包括 3DS 主机和各种精美礼品。请关注我们的微博动态。

掌机迷杂志微博：weibo.com/npgm

回函抽奖活动的邮箱地址为：

北京市 100096-025 信箱
邮政编码：100096
3DS 完全手册（收）

读者信息

（请认真填写下面的信息，以便参加抽奖活动，* 号为必填内容，用来核对和确认中奖身份。）

- **姓名 *：**
- **性别：**
- **年龄：**
- **住址 *：**
- **电话 *：**
- **Email：**
- **QQ 或 MSN：**
- **通过何种方式购买本刊（请选择）：□书摊 □网购 其他 ____**



回函调查

你有 3DS 了吗?
□有 □没有

你喜欢哪个颜色的 3DS ?
□黑 □蓝 □红 □粉红 □白

对于 3DS 烧录卡，你的态度是?
□黑客们快努力吧，正版游戏太贵了。
□如果能破解区码的限制就支持。
□不支持，到时金手指肯定影响 Wi-Fi 联机乐趣。
□坚决支持正版，抵制盗版。

3DS 专用扩展右摇杆你会买吗?
□怪物猎人必备，必买。
□能提升主机握感，支持的游戏也不少，买一个。
□重、丑、要电池，不打算买。
□又不是必须的设备，不买。

你在 eShop 里买过游戏吗?
□买过
□还没有，看到感兴趣的会考虑。
□不感兴趣。

你主机的 3D 调整滑块一般调在什么位置?
□全开！最上面。
□中间位置。
□一点点，差不多就行了。
□不开！当 2D 游戏玩。

你觉得哪款游戏最能体现裸眼 3D 效果?
________________（请写游戏名称）
□还没玩过 3DS。

参加过 3DS 玩家聚会吗?
□有组织，定期参加。
□曾经去过。
□没人通知我啊。

你如何看待现在的任天堂。
□一直都是最好的游戏厂商。
□不错，3DS 算是成功的。
□不如以前了，希望能缓过来。
□他们失去了发展方向。

你经常玩 3DS 吗?
□是的，每周游戏时间比以前的长。
□差不多。
□不常玩，每周游戏时间比以前短。

你会买《怪物猎人 3G》吗?
□绝对会买。
□绝对不买。
□也许会买。
□我没有 3DS。



新刊诞生“旧友”离去

9月中旬编辑部搬家。新房子落实好之前，我把跟我生活了5年的一对猫咪，白猫“线条”和黄猫“黄绒”关在笼子里，放在老住处一个星期。也许是冷落了它们，性格傲娇的线条得了抑郁症，用专业点儿的词说，它得的叫脂肪肝+胆管性肝炎。症状是完全不吃东西（快速消瘦），躲在阴暗的角落，不爱见人。

第一天去小区门口的坑爹宠物医院，大夫说胃里有东西（用有毛球骗我），输液一次150大元，输完之后回家观察。第二天发现没有效果，打电话咨询经常救助宠物的朋友，推荐去某大型宠物医院救治。第三天打车前往，做宠物生化检验、验血，结果是上面说的病症。除了价格极度坑爹，此医院的口碑尚可，朋友说可以信任。被他们的大夫告知，线条这病输液没用，灌药即可。拿着高价买回来的一堆宠物药，回家每天给它艰难灌食。

大概第四五天，线条消瘦的身体略有恢复，也用爪子抓地板了——这是好转的明显迹象。大概第七八天，它居然喝水了——这是好转的最明显特征，通常再过几天可能就自己吃东西，之后不用特别照顾，病也就慢慢好了。我高兴地放松了警惕……大概十多天，屋子里出现一股怪味道，找寻发现是线条拉稀了……之后情况突然严重，我想尽了各种办法：到淘宝买专门的进口药物、给线条喂人吃的止泻药（剂量很小）、挤肛门腺……

十一假期，我没有回家。因为我感觉线条快不行了。以前每次过来看它，或者喂药的时候，我叫它一声“线条”，它就摇摇尾巴，再“喵”一声回答我——这是线条和我的交流方式。10月3日晚上，我发现它站不起来了。我陪了它很久。10月4日早晨，它几乎一点力气也没有了。看到我在旁边蹲下来，用尽全身力气叫了几声，又摇了几下尾巴……

线条没有坚持到本刊制作完成，在这个截稿的夜里，我以此文纪念一下这个常年趴在我身边，即便陪我熬夜工作到天明的小伙伴。现在它安睡在我单元门前的花园里，本想在上面种一些花草，转眼已到冬天，只能来年再说了。





Contents

关于本专刊

好吧，还是说说这本3DS刊吧。本刊的诞生首先要感谢“口袋”，她在电玩巴士的编辑名叫“砂糖”。之前在新迷的编辑寄语中我扯淡众小编的各种经历，记得就说到了口袋。有些事真是缘分，说来也巧，最初和口袋认识就是在某网络游戏论坛上（这论坛早就没了），然后我跑去做杂志，又拉她来写稿子。今年夏天口袋从上海跑到北京，终于见了面。现在她在电玩巴士当网站编辑，还和我们保持密切的联系。也就促成了新迷和巴士的这本3DS专刊。

本刊最初的进度很快，不到一周的时间就完成了一半的内容，一些事情发生之后就慢了下来。你知道，当然跟线条没关系。主要是出于市场的考虑，然后就是我们的原因，在没增加人员的情况下还得做新迷。好在终于做完了，看着一张张打印出来的校稿，多少有一些感慨。对于做专刊这件事儿来说，对3DS有爱是肯定的。无论你通过什么渠道看到本刊，无论你喜欢3DS还是PSV（或者智能手机），咱们都多了一点联系。因为从本质上来说，你我都是普通的玩家而已。 文/剑纹

光盘内容

- 任天堂直播间
- 任天堂 E3 2011新闻发布会
- 新游戏视频

《第一行会》宣传视频
《第一行会》游戏介绍
《闪电十一人GO》宣传视频
《SD高达G世纪3D》战斗演示
《隐藏者》宣传视频
《触摸战斗战车3D》宣传视频



为了节省大家的时间 我们会尽量将这节目做得更内容丰富


当然了 上千万玩家都在DS上玩过在3D环境里动作的马里奥

编辑名单

编辑/美编： 新掌机迷编辑
电玩巴士： 绯雪千夜、叶千落、快乐无敌、拳儿泪、娘子
参与制作： 电玩巴士 巴士速攻、ACG字幕组、3DS学院
友情校对： 雪封刃

联系方式

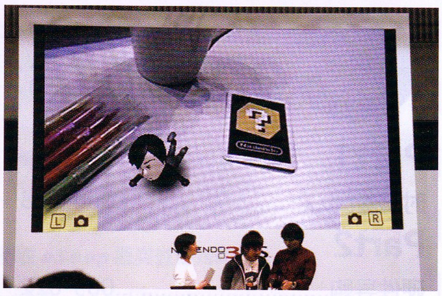
掌机迷联系方式：
电子邮箱：pgmagazine@yeah.net
寄信邮箱：北京市100096-025信箱（邮编100096）
广告经理：13917259263（杨女士）
电玩巴士联系方式：
www.tgbus.com

3DS发售至今

2011年1月-11月

1月8日~10日 任天堂世界

任天堂召开名为“Nintendo World 2011”的展览，展出了即将随3DS首发的游戏，包括《超级街头霸王IV 3D版》《战国无双 编年史》《任天狗+猫》等在内的16款游戏。同时，很多制作人也到场进行宣传。这次展会是试玩性质，向人们展示3DS的魅力，为其发售造势。



1月18日 史艾第一制作部召开发布会

史克威尔·艾尼克斯召开名为“SQUARE ENIX 1st Production Department Premiere”的发布会，史艾第一制作部成员到场进行宣传，展示了众多本社开发中的大作。其中当然也包括3DS的《王国之心3D 梦降深处》。



1月22日 3DS出展“次世代趣味博览会”

1月22日~23日/1月30日/2月6日，分别在幕张/名古屋巨蛋/福冈巨蛋召开“次世代ワールドホビーフェア '11 Winter”。任天堂摆设3DS试玩展位，包括众多首发游戏和本社大作。

2月25日 雷顿教授完成！

在3DS发售前一天，Level-5公司召开网络发布会，社长日野晃博和众声优对3DS首发游戏《雷顿教授 奇迹的假面》进行宣传。这些声优包括大泉洋、堀北真希、吉濑美智子等。

2月其他事件

- **3日：** 日本厂商 Gametech 宣布推出 3DS 周边配件，包括屏幕贴膜、收纳包、游戏卡盒、车内充电器等 16 款产品，将和 3DS 同日发售。
- **26日：** 3DS 发售当天就有烧录卡厂商宣布破解了 3DS 的 NDS 模式，支持使用烧录卡玩 NDS 游戏。
- **28日：** 根据日本游戏传媒企业 Enterbrain 的调查显示，在 26 日、27 日两天内 3DS 的销量为 371326 台。跟随主机首发的 8 款游戏中，Level-5 公司的《雷顿教授和奇迹的假面》以 117589 份的销售成绩位于销量榜首位。

2月26日 3DS日本首发情况较为乐观

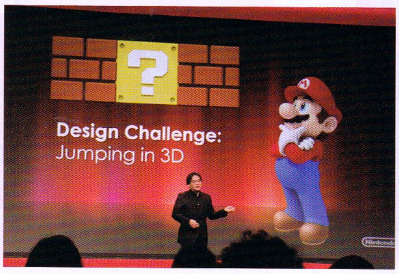
3DS正式在日本发售，售价为25000日元。发售当日，很多店铺排起了长队，秋叶原等游戏圣地的游戏店铺内几千台机器半小时卖光。发售2日内销量超过37万台。





3月2日 超级马里奥公布

任天堂社长岩田聪在GDC 2011上发表基调演讲，名为“Video Games Turn 25: A Historical Perspective and Vision for the Future”。其中呼吁游戏开发者重主机游戏开发，轻手机游戏开发的言论引起了业内广泛讨论。期间还公布了3DS超级大作《超级马里奥（暂名）》的消息。



3月4日 “任天堂3DS+Capcom体验会”你好

Capcom公司宣布召开3DS游戏体验会“任天堂3DS+Capcom体验会”，提供3DS的三个游戏试玩，分别是已经发售的《超级街头霸王IV 3D版》和未发售的《生化危机 雇佣兵3D》和《洛克人Dash 3 Project》。

ロックマン DASH 3 —PROJECT—

3月22日 “任天堂3DS+Capcom体验会”再见

受到日本地震的影响，Capcom宣布中止“任天堂3DS+Capcom体验会”，这也是受地震影响第一个取消的展会。

大事件!

3月25日 3DS在欧洲发售取得不错的成绩

3DS正式在欧洲地区以开放价格发售。两天内销售303000台。其中英国售出113000台，超越Wii和DS的成绩，成为任天堂公司在英国首发最成功的主机。

3月27日 3DS在美国上市首周销量44万

3DS正式在美国上市，售价250美元。根据美国最大的市场调查公司NPD的数据，3月份销量为40万台，发售后一周内销量为44万台。

任天堂财报

到3月为止，3DS全球出货量达到361万台，日本国内106万台，未能达到预定的全球400万台，日本国内150万台出货目标。分析家推测3DS销量不佳的原因是其定价比任天堂历代掌机的价格都高，前期游戏大作不足，任天堂自己的游戏滞后。同时在日本发售后紧接着发生的311东日本大地震造成日本人消费的紧缩，以及一部分游戏软件延期等都是不利因素。此外，智能手机游戏和网络社交游戏的极速普及，也开始侵蚀主机和软件价格都相对较高的掌机市场，对3DS销量造成影响。

3月其他事件

● **23日：** 受地震影响，NBGI公司宣布将原定于4月7日发售的《海贼王 无限航行 SP》延期，具体时间未定。这是受地震影响的第一款延期游戏。此后众多3DS游戏宣布延期，比如4月5日的《深渊传说》。

4月其他事件

● **2日：** 3DS游戏卡带存档被黑客破解，利用NDS时代的USB备份设备可以导入导出正版卡的存档。

● **12日：** Capcom公司宣布，其3DS游戏《超级街头霸王IV 3D版》全球出货达到100万份。



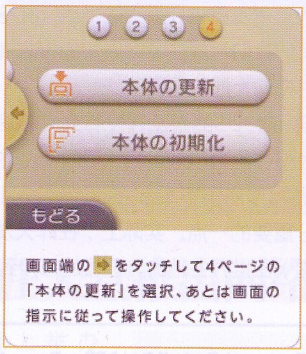
可以提取3DS游戏存档的USB设备。

任天堂财报

任天堂财报显示，2010财年年度销售额下降29%，至1.014万亿日元(约合124亿美元)。年度净利润从上一年的2286亿日元降至776亿日元(约合9.47亿美元)，跌幅高达66%。3DS的销量为361万台，对应游戏销量为943万套，其中两款游戏销量超过百万。任天堂提出“将和其他各家游戏公司合作，继续投入游戏软件开发，满足各个不同3DS用户层的需求，实现3DS的真正普及”的方针。

5月12日 宣布系统更新

任天堂宣布对3DS进行首次系统更新，具体时间为6月7日。这次更新后，3DS将免费增加“任天堂eshop”频道和“网页浏览器”。同时，GameBoy等模拟游戏平台游戏也将上架，进行配信服务。



5月26日 生化危机雇佣兵3D开发完成纪念

为推广本社游戏，Capcom公司举办“生化危机 雇佣兵3D开发完成纪念会”，对本作和生化系列进行宣传。除3DS的“雇佣兵3D”之外，纪念会上同时展示了众多生化系列的相关产品，包括T恤、帽子等商品。制作人川田将央和娱乐嘉宾登台。



6月2日 专为3DS推出新的eShop点数卡

3DS支持DSiware，但是下载DSiware的点数卡不能在3DS使用。任天堂为此推出了新的点数卡，可以同时对应DSi Shop、3DS的eShop和Wii的购物频道，实际使用上是没有什么不同的。另外，任天堂还和incomm Japan合作推出印有任天堂热门游戏角色的POSA版特别点数卡。



6月7日 E3 2011公布大量游戏信息



E3 2011游戏展开始！任天堂召开展前发布会，公布了大量3DS游戏的新画面和视频，包括《动物之森》《新·光之神话》《马里奥赛车》《超级马里奥》等。只是当时很多游戏还没有确定最终名称。发布会上首次公开了《超级马里奥3D大陆》的视频和画面，并公开新作《路易的鬼屋2》。

6月9日 第一款新颜色“烈焰红”公布



任天堂在官网上发布消息称3DS将推出新颜色版本“烈焰红（フレアレッド，Flare Red）”。这是3DS首发后的第一款新颜色（之前3DS只有首发的黑色和蓝色两个颜色版本），所以备受期待。新颜色“烈焰红”的具体发售日期为日版7月14日，美版9月9日。

6月18日 索尼克新作活动



SEGA公司在东京都港区举办纪念索尼克20周年活动，展示了3DS游戏《索尼克 青之冒险》。

6月其他事件

- **2日：**《生化危机 雇佣兵 3D》在日本发售，很快人们发现这个游戏只有一个存档位置而且无法删除存档，从而引发关于 3DS 二手游戏买卖等相关话题的讨论。事后有一些同样问题的游戏及时修改了存档系统，提供了删除存档的方法。
- **6日：**破解组织成功 Dump 出 3 款欧版游戏，分别是《超级猴子球》《幽灵行动 影子战争》《乐高星球大战 3 克隆战争》。
- **7日：**提供游戏软件下载贩售以及各种演示视频下载的任天堂 eShop 上线。
- **28日：**《口袋妖怪 立体图鉴 BW》在 eShop 上免费提供下载。

7月4日 G-FEED宣传《闪乱神乐》

《闪乱神乐 少女们的真影》这款爆乳游戏宣布后，MMV公司对其进行猛烈宣传，不断公布最新的画面和游戏视频等内容。并且于7月4日这天召开发布会，对《闪乱神乐 少女们的真影》进行直接宣传。发布会上还请来了日本少女组合G-FEED，对游戏进行了真实的大尺度性感宣传。



↑采用了和游戏很“贴切”的宣传方式。

7月19日 《洛克人Dash3》取消

Capcom宣布期待大作《洛克人Dash3》停止开发。这个消息的宣布引起了游戏业界较大议论。这段时间还有几款3DS游戏停止开发，包括EA的《我的花园》、Ubisoft的《刺客信条》、THQ的《圣徒街》、Activision的《DJ英雄3D》等。



7月28日 任天堂对3DS大幅降价

任天堂社长岩田聪宣布3DS从2011年8月11日开始，为了更进一步拓展3DS的用户数量和游戏阵容、以及对年末商战的策略，日版售价将从25000日元降到15000日元，美版从250美元降至170美元。并对在这之前购买的用户提供了10款FC、10款GBA共20款游戏作为补偿以感谢用户支持。3DS发售不到半年就如此大幅度的降价引发众多玩家们的不满。岩田聪表示降价的原因主要有两点：

第一，3DS是一台很有魅力的掌机，但让玩家去充分体会到它的魅力，比我们预想当中的时间要长得多。虽然领略过3DS魅力的玩家都会给予较高的评价，但我们并不满足于这样的速度。为了让年底前发售的游戏发挥它们最大的效果，在这之前就必须快速增加3DS的普及率。我们希望在即将爆发的年末商战中，新游戏的魅力会在短时间内打动大批量的玩家。

第二，因为对3DS的普及率没有太大的信心，所以零售商和游戏制作商都还没有全力以赴地投入夏季商战中去。零售商是希望在年底布阵，而制作商则多数都表示希望在明年后加大力度发布游戏，这是十分重要的一点。实际上，在昨天发布这条信息之后，我公司（任天堂）在世界各地的流通领域都接到了积极的报告。

9月13日 “任天堂3DS发布会2011”公布《怪物猎人4》登陆3DS

在TGS之前，任天堂举办了名为“Nintendo 3DS Conference 2011”的发布会，公布将在2011年10月20日推出主打女性市场的“迷濛粉（ミスティピンク，Misty Pink）”颜色版本的3DS。大量值得关注的新游戏信息公开和新作发售日期的确认，让这次发布会振奋人心。其中以日本热门游戏《怪物猎人》系列新作《怪物猎人3G》的新情报以及《怪物猎人4》正式发表最具代表性，引起了玩家们热烈的讨论。



↑为了扩大用户群，任天堂给女性玩家推出了“迷濛粉”颜色版本的3DS。目前已经发售。



↑岩田聪和怪物猎人制作人辻本良三握手，公布了《怪物猎人4》登陆3DS平台，并播放了游戏的演示动画。

9月15日 东京电玩展2011基本情报汇总

为期四天的2011年东京电玩展（TGS）正式召开。任天堂方面，虽然任天堂本社不直接参与这个展会，但各游戏公司纷纷展示自己的3DS新作和限定主机、周边配件等相关产品。TGS 2011上有很多新游戏公布，比如《极限脱出ADV》；也有很多游戏确定了发售日期。Capcom公司展示《怪物猎人3G》操作，并提供了现场试玩展台，吸引了大量玩家。

本届TGS为期4天，从9月15日到18日，据统计共有222668人入场参观，刷新了去年207647人的记录，是历届东京电玩展总参观人数的最高纪录。据称由于日本地震，主办方CESA和日经BP社曾计划取消今年的TGS，没想到却成为历年人数最多的一届。

TGS 2011 出展游戏（部分）	
怪物猎人 3（tri）G	ACT
生化危机 启示录	AAVG
雷顿教授 vs 逆转裁判	AVG
皇牌空战 3D Cross Rumble	ACT
SD 高达 G 世纪 3D	SLG
铁拳 3D PRIME EDITION	FTG
节奏怪盗 R 拿破仑皇帝的遗产	MUG
初音未来（暂名）	MUG
索尼克世代 青之冒险	ACT
忍 3D	ACT
节奏剧场 最终幻想	MUG
王国之心 3D 梦降深处	ARPG
BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	RPG
元气史莱姆 3 大海盗和尾巴团	ACT



←↓《怪物猎人3G》和《NEW爱相随》非常受欢迎。

10月15日 LEVEL-5召开2011年发布会

LEVEL-5公司召开“LEVEL5 WORLD 2011”，展示了众多本社的游戏作品，包括《幻想生活》《时空旅行者》《少女RPG》等3DS游戏，其中也展示了人气期待大作《雷顿教授VS逆转裁判》的最新视频和游戏画面。另外，集合須田剛一、平井善之、斎藤由多加、松野泰己四位著名制作人的3DS游戏《Guild01》也备受关注。发布会上还宣布原本给NDS开发的《神秘房间》转移到苹果iOS平台。另外还公布了平台未定的新作《妖怪手表》。



10月21日 任天堂推出网络发布会

任天堂在官网上举办了名为“Nintendo Direct 2011.10.21”的小型发表会，内容是关于11月末3DS系统更新的内容，以及《马里奥赛车7》的联机系统。其他还有：近期发售游戏预览，新作情报和Nintendo Club活动等内容。

任天堂社长岩田聪表示，这是首次尝试以网络播放录像的方式发表各方面的情报，未来将可能持续举办。



↑视频发布会是提前录好的，以后可能经常搞。



↑也有新作的消息公布，这个活动比较有价值。

9月其他事件

●**2日：**《Fami 通》杂志首次公开了 3DS 专用右摇杆外设，同时公开的还有日本热门游戏《怪物猎人》系列 3DS 版新作《怪物猎人 3G》，一时间成为热议的话题。

●**28 日：**破解组织在 Youtube 视频网站上公布了一段 3DS 使用烧录卡“Crown3DS”玩《分裂细胞 3D》的视频。Crown3DS 小组称这是世界上首个 3DS 烧录卡，将继续开发，确保其兼容性和稳定性。本刊截稿前还没有进一步消息。

日本游戏大赏2011

奖项	译名	机种	厂商
年度作品大奖	怪物猎人 携带版 3rd	PSP	CAPCOM
游戏设计奖	神笔涂鸦	NDS	5TH Cell
优秀奖	Wii 聚会	Wii	Nintendo
	英雄传说 零之轨迹	PSP	Falcom
	凯瑟琳	XBOX360/PS3	Index
	GT 赛车 5	PS3	SCE
	马里奥银河 2	Wii	Nintendo
	异度之刃	Wii	Nintendo
	大金刚回归	Wii	Nintendo
	二之国 漆黑的魔导士	NDS	Level-5
	口袋妖怪黑 白	NDS	Pokemon
	合金装备索利德 和平行者	PSP	KONAMI
	怪物猎人携带版 3rd	PSP	CAPCOM
特别奖	荒野大镖客 救赎	XBOX360/PS3	Rockstar
Best Sales 奖	口袋妖怪黑 白	NDS	Pokemon
全球奖日本作品	口袋妖怪心金 魂银	NDS	Pokemon
全球奖海外作品	使命召唤 黑色行动	XBOX360/PS3/PC	Activision
未来部门奖	阿修罗之怒	XBOX360/PS3	CAPCOM
	英雄传说 碧之轨迹	PSP	Falcom
	机动战士高达 EXTREME VS.	PS3	NBGI
	龙之信条	XBOX360/PS3	CAPCOM
	二进制领域	XBOX360/PS3	SEGA
	战地 3	XBOX360/PS3/PC	EA
	最终幻想 13-2	XBOX360/PS3	Square Enix
	最终幻想零式	PSP	Square Enix
	梦幻之星在线 2	PC	SEGA
	怪物猎人 3G	3DS	CAPCOM
未来部门特别奖	龙之收藏	Moblie	KONAMI

任天堂财报

《日本经济新闻》报道，任天堂2011年中期（3月-9月）约亏损1000亿日元(约合13.2亿美元)，远超该公司550亿日元亏损的预期数值。消息发布后，任天堂公司的股价更是下跌了超过7.5%。日经分析任天堂巨额亏损的原因是Wii的销售势头在减弱，而3DS的销量一直令人失望，同时日元的升值也侵害了其海外收益。任天堂已下调3DS价格，并推出更多游戏，希望在年末圣诞假期的购物季节之前拉回消费者。另外在10月28日的任天堂财报中社长岩田聪表示，随着游戏大作的增加和任天堂在各方面所做的改善，明年3DS将有大幅收益，保守目标是1600万销量。像今年3DS游戏匮乏的现象将不会再次发生。

2011年游戏主机销量

美国地区	
PS3	242 万台
DS	267 万台
Xbox360	345 万台
3DS	142 万台
Wii	236 万台
PSP	85 万台

日本地区	
PS3	111 万台
DS	60 万台
Xbox360	9 万台
3DS	215 万台
Wii	55 万台
PSP	160 万台

欧洲地区	
PS3	279 万台
DS	226 万台
Xbox360	198 万台
3DS	148 万台
Wii	201 万台
PSP	140 万台

（数据来自任天堂财报，截止到2011年9月）



2011 年 10 月 22 日 北京 3DS 玩家聚会
摄影：齐天大乐

硬件基础

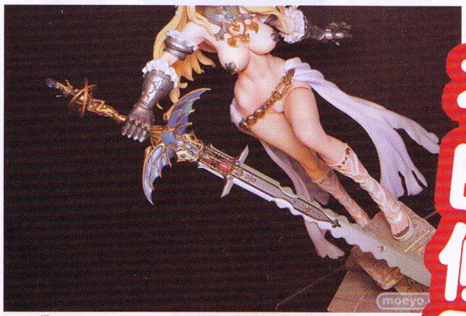
烧录卡信息 第 19 页



Part 2 周边配件&导购！



什么是 3DS？为什么要买 3DS？什么时候入手是最好的时机？3DS 适合我吗？3DS 还不错，那么什么游戏适合我？买到 3DS 之后要干什么？除了主机，3DS 还有什么周边需要购买……希望本章能够给你这些答案。另外，目前烧录卡在 3DS 上还能起作用。





有钱也不好买到的东西，有时候围观一下也好



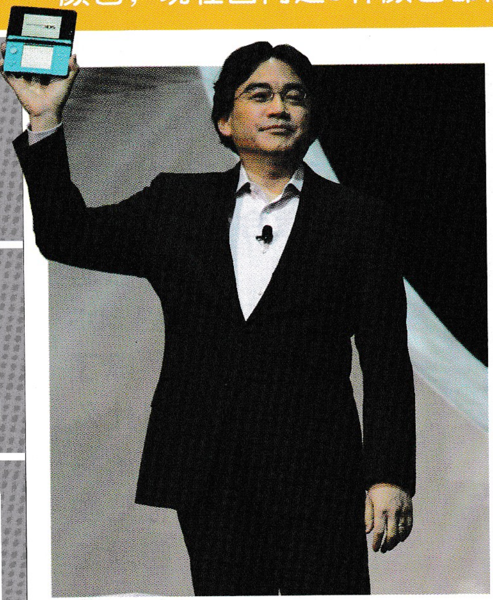
本章的内容

3DS主机的硬件信息和零售版内容

主机详解

“如果你考虑买哪个颜色的3DS，可以看看右页的5种颜色，现在国内这5种颜色都很好买到。”

3DS主机的包装盒很大，里面都有什么呢？其实东西并不太多，和以往的掌机一样，有主机（这次当然是3DS了）、充电器和说明书这些东西，组成一套传统的“标准”配置。和以往掌机不同的是，3DS包装内还有几张“小卡片”和一个专用的充电底座。卡片是AR卡，用来玩3DS自带的AR游戏，充电底座的功能是充电。下面我们来看看具体的。 文/硬核



3DS主机性能

尺寸	长134mm x 宽74mm x 厚21mm（合盖）
重量	约226g
上屏	3.53寸宽屏液晶屏 带裸眼3D机能 分辨率800x240（左右眼分别看到400x240分辨率的画面）
下屏	3.02寸液晶屏 带触摸机能 分辨率320x240
摄像头	内部x1/外部x2 30万像素（分辨率最高640x480）
无线通信	2.4GHz 支持多机互联对战 支持Internet（需无线热点，密码规格支持WPA、WPA2） 休眠状态下也支持数据自动传输
游戏操作输入	A/B/X/Y四键、十字键、L/R键、Start/Select键 3D摇杆（360度类比输入） 触摸屏 内置麦克风 摄像头 动作感应器 陀螺仪感应器
其他操作输入	3D效果调节滑块（平滑的调节3D纵深度） HOME键（跳出系统菜单） 无线机能开关 电源键
接口	游戏卡带槽（对应3DS和DS游戏卡） SD卡槽 电源接口 充电接口 耳机接口
声音输出	内置2声道立体声扬声器（位于上屏两侧）
触控笔	可伸缩（最长约10cm）
电池	锂电池
游戏卡	3DS专用游戏卡 大小跟DS游戏卡一样 容量最大2GB（最初发售时）

首先3DS的包装盒非常大，编辑部的小圆桌顶多摆两个。为什么会这么大？因为里面附带了一个3DS专用的充电底座。这个底座因为要包住3DS，自然比3DS还要大一圈，再加上还要放置充电器，才导致如此大的包装。当然包装里还有各种纸制品，包括说明书、快速上手指南、产品质量保证书、任天堂俱乐部点卡等等。还有一包很重要的东西——AR卡片。

实际使用感受

主机的各种数据规格相信大家都很了解了，但是有些内容还是需要拿到实机才能有更好的体会。比如说颜色，从各种照片、效果图中都难以看出3DS的前盖其实是有渐变效果的。水蓝色主机前盖上部颜色较浅，下部较深。而打开之后上屏周围是黑色，下屏周围则是单一的水蓝色，背面的颜色则更浅。黑色主机同样，上盖是从银灰色渐变到黑色。内部都是纯的黑色，而背面则是更亮的银色。

主机背面的各种接口，从左到右分别是充电口、卡带插槽、触控笔插槽和红外线端口。充电口采用的就是DSi的样式，所以原有的DSi充电器可以直接使用。卡带槽规格同NDS系列，为了兼容NDS游戏，这样做自然是必需的。触控笔插槽这一次放在了机器左边，习惯右手持笔的人多少会有些不适应。另外触控笔为了能够插入竖置的插槽，同时又有一定的长度，所以做成了伸缩式，实际使用起来没有什么问题。

打开主机，内部摄像头移动到了上屏上方，而对应外盖的这个位置正是为了拍摄3D照片而准备的两个外部摄像头。上屏右边就是控制3D景深的滑杆了，开机后会由绿色的LED灯照亮“3D”标示。有意思的是即使将滑杆推至最下完全关闭3D效果，这个“3D绿灯”依然亮着。其实这个灯是表示此时的画面是否可以3D的形式来显示。

下屏两边的操作按键中，任氏掌机首次出现的类比摇杆很大很舒服，下方是传统的十字键。两组控制键为了同时摆下，其位置都跟NDS/L/i的十字键位置有些许不同。右边是ABXY键和电源键。电源键的位置和NDSL/i的Start键相同，需要时间适应。这些按键的手感跟NDSi类似，还是很舒服的。Select、Start以及首次出现的Home键在屏幕的正下方。也许是为了美观，这三个按键没有很明显的突出。

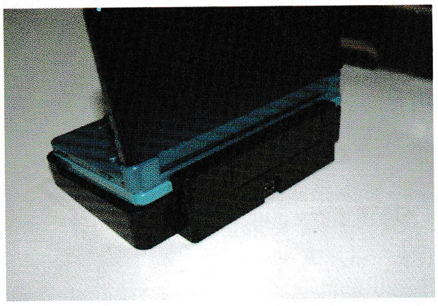
机器左侧，音量调节重新改回了滑杆的形式，下方则是SD卡槽，里面插着标准配置中自带的2G东芝SD卡。右侧是无线Wi-Fi的开关和指示灯。最后，还有位于正前方中央的耳机插孔。



↑3DS的包装很大，竖起来摆像一本厚厚的大辞典那么大。之前即使是DSi LL的包装都没这么大。

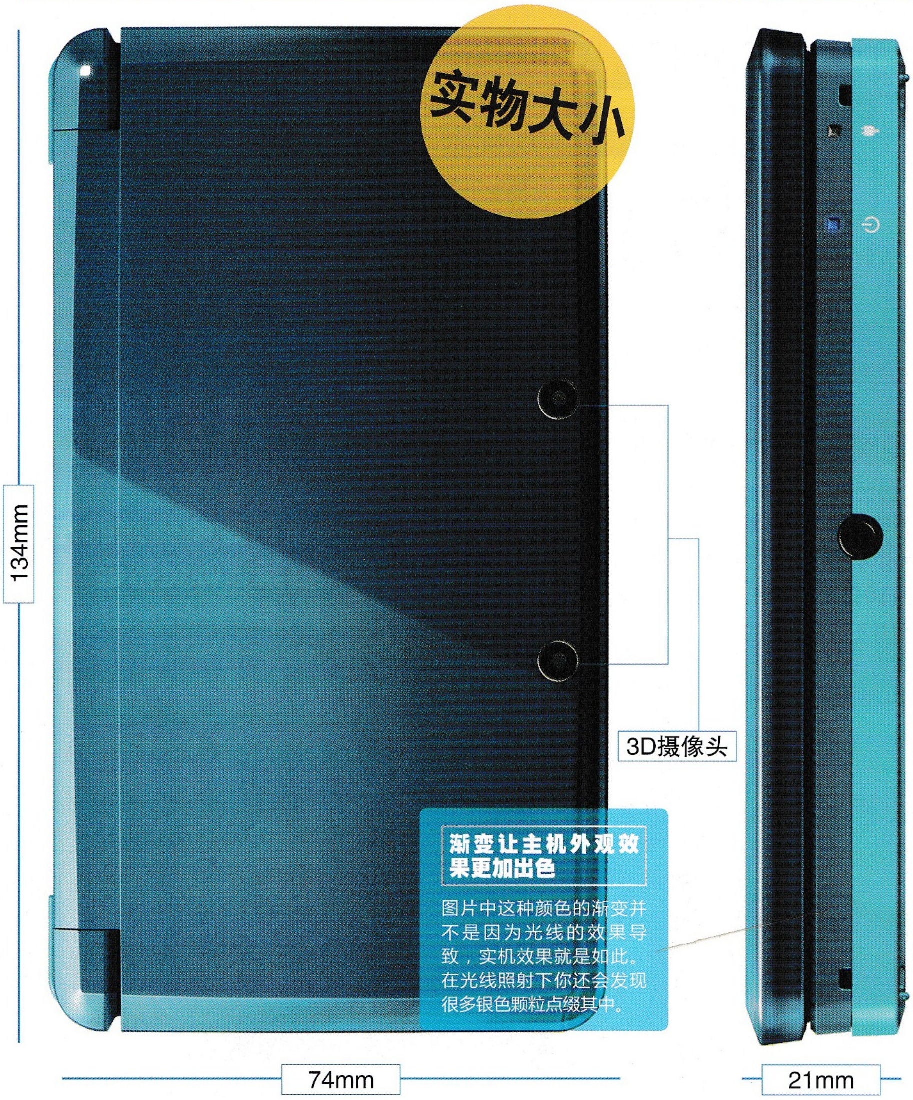


↑盒内的全部配置。图中你可能注意不到底座，因为我已经把3DS架在上面了。还有包括AR卡在内的一堆纸制品，和DSi通用的充电器。



↑底座设计成有一定角度，背部可以打开，方便在不取出3DS的情况下换卡带。当然名为充电底座，它还拥有充电接口。

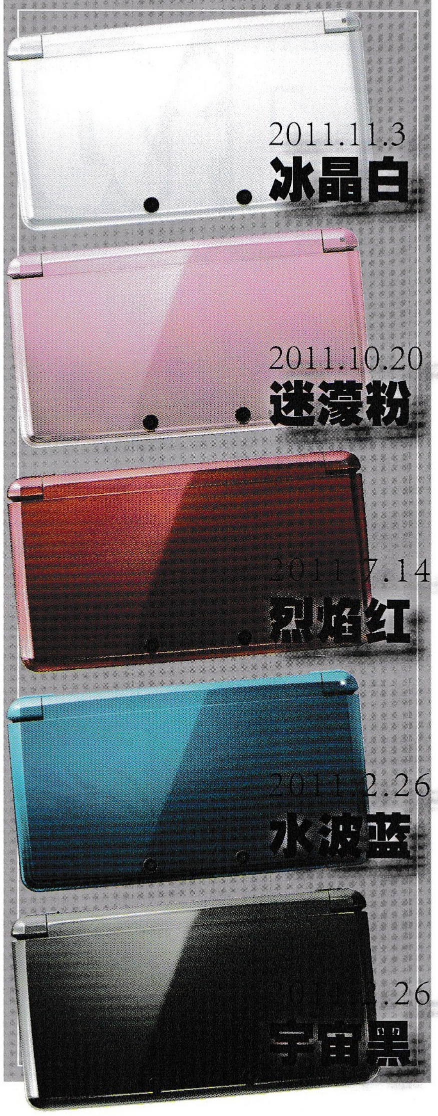
3DS主机外观和实物大小



渐变让主机外观效果更加出色

图片中这种颜色的渐变并不是因为光线的效果导致，实机效果就是如此。在光线照射下你还会发现很多银色颗粒点缀其中。

3DS目前的颜色



充电底座

虽然叫做充电底座，但是方便充电仅仅是其一，最重要的应该是为3DS提供一个更舒服的观看角度。底座不是水平的，而是稍微有些仰角，将3DS摆上去后，以正常的坐姿观看下屏会更加舒适一些。以后你使用3DS来看专门的3D电影时，摆在固定的底座上也比拿在手里要好得多。任天堂一直在宣传3DS的3D画面可能对眼睛带来的一些问题，附赠一个底座，然后建议大家在稳定的环境下观看和游戏，无疑也是想防范于未然。





限定版主机、正版/山寨配件，周边

周边配件

“有些东西有钱也不好买到，主要是国内不方便。而有些东西看看就行了，并不是都很实用。”

限定版主机就是带游戏图案的主机，通常还同捆这个游戏一起卖。如果你对某个游戏特别有爱，同时又没有3DS，可以考虑一起入手，比如《怪物猎人3G》。3DS的配件种类很多，有任天堂官方授权的，也有非授权的（或称山寨）。后面还有一些有趣的周边，包括几个尺度很大的抱枕和鼠标垫。在这些周边配件之中，3DS的扩展右摇杆可能是最值得买的。

文/硬核、剑纹、快乐无敌

疯狂的喜欢一款游戏，光玩它是不够的，买个游戏限定版的主机吧。拿着限定版的主机，自己偷着乐或者跟朋友炫耀两可。当然，你需要比其他人付出更多的金钱才行。

怪物猎人特别套装

颜色：1种
价格：28000日元（约合人民币2343元）

按照惯例，又到了CAPCOM公司狂出“猛汉”周边的时候了……怪物猎人饭应该考虑考虑直接购入限定版。主机以任天堂11月3日发售的白色3DS为基础，机身增加了游戏图案和logo。预定跟《怪物猎人3G》游戏一样于12月10日同期发售。注意套装里有游戏卡带，但并不包含3DS的扩展右摇杆。

有人说徽章图案中碎龙的左前爪像一颗白菜，你觉得呢？











哪一个是你的女朋友？还是你想都要？

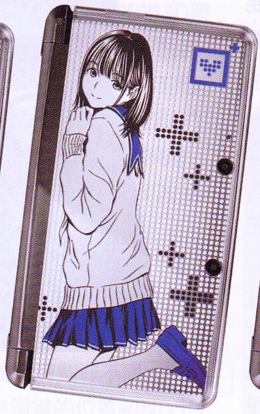
NEW爱相随豪华版

种类：3种
价格：23980日元（约合人民币2008元）

《爱相随》有3个女主角，所以KONAMI推出了3个版本的限定主机套装。特殊的地方是女朋友们“站”在3DS的前盖上，只要把主机竖着放就是个不错的摆设了。

此外还推出了4套画册和游戏原声CD，不过只有KONAMI会员才有抽取购买的资格，国内玩家很难得到。另外还有单独发售的8GB限定版3DS SD卡，里面有游戏的附加内容。





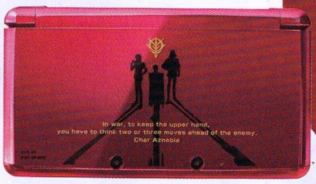


SD高达G世纪3D限定版

种类：1种
价格：21090日元（约合人民币1766元）

跟随12月22日的《SD高达G世纪3D》同期发售的限定版主机是以红色3DS为基础，说到红色高达迷们已经知道是什么了。主机正面的图案是夏亚的人影，还印上了他的名言：“In war, to keep the upper hand, you have to think two or three moves ahead of the enemy.”如果国内真的可以以1700左右的价格买到，还是挺划算的。比原价高不了多少钱，买到的却是限定版的红色主机。

这台主机能三倍速运行吗？





限定主机并非游戏厂商唯一能想到的吸引眼球的东西，各种游戏主题的周边产品，饭丝也十分欢迎。日本厂商CAPCOM给他们接下来的3DS游戏大作备足了马力，大量周边一起出动。



右摇杆同捆套装



右摇杆造型



右摇杆零售版







怪物猎人3G 右摇杆同捆套装

内容：3DS右摇杆、《怪物猎人3G》卡带各一个
价格：6990日元（约合人民币585元）

右摇杆外设握感好，还新加Zl、Zr两个耳朵键。

3DS的扩展右摇杆外设是一个很重要的官方周边，说它重要是因为很多重量级游戏都支持它，《怪物猎人3G》自然是其中之一。由于跟《怪物猎人3G》首发，所以甚至有人推测任天堂是在CAPCOM的要求下设计制作的这个额外的摇杆。摇杆单卖1500日元，而最划算的就是购入这款同捆套装，没有多少想买这个摇杆的人不想玩《怪物猎人3G》吧？可惜CAPCOM没有出“主机+摇杆+游戏”的套装，如果你打算购入限定主机，那还是单独买摇杆吧。

武器可换片手或大剑，摆各种造型都可以



怪物猎人3G 全可动人形

种类：1种
价格：6800日元（约合人民币569元）

CAPCOM官方网店e-CAPCOM才有得卖的海龙套装的男性战士人形。武器装备可更换。底座也可以更换火山、冻土等背景。只是单独买这个并不划算。





怪物猎人3G 特制闹钟

颜色：1种
价格：免费（随游戏赠送）

在e-CAPCOM购买的各种套装中都有这闹钟。折叠式设计，外壳印的图案是跟限定主机一样的碎龙徽标。必须在e-CAPCOM下单才有得送，国内也许有商人能弄到。

Hori 马里奥赛车手把

上市时间：2011年12月1日
价格：1280日元（约合人民币104元）

《马里奥赛车7》中新加入了主视角开车系统，转动3DS机器模拟方向盘。Hori的这款赛车手把将这一特点更直观的展现出来，据说增大的L/R键使手感更舒服。同游戏一起上市。



月光下，恐怖的眼球和游戏LOGO慢慢浮现……



生化危机 启示录 3DS保护壳

特点：变换图案
价格：免费（预定游戏赠品）

在美国游戏零售连锁店Gamestop预定《生化危机 启示录》就能获得这个特制的3DS外壳。虽然不是CAPCOM官方出品的东西，但此物有一个异常诱人的特色：外壳采用了特殊的技术，白天外壳上的图案没什么，而到了夜里，图案在白月光下显示出狰狞的眼睛（如左图）。这个特殊功能显然是给喜欢在夜里玩生化的玩家，玩到半夜，看看外壳上出现的恐怖之眼，是不是更有感觉了呢？

BSAA特制单肩包

款式：1种
价格：免费（限定版游戏赠品）

官方在e-CAPCOM中贩卖的《生化危机 启示录》限定版中包含了这个单肩包。大小约为宽28厘米、高20厘米、厚4厘米。材质是很常见的尼龙、人造革等。目前没有迹象表明这个包会在游戏中出现，而唯一的特点就是正面有BSAA的LOGO。根据限定版和普通版的价格差，推算出这个包差不多卖3000日元（250元人民币）。





限定版包含游戏、主机收纳包，以及特典DVD

任天堂授权（或没有授权）的第三方3DS周边和外设产品也有很多。这些产品在设计方面五花八门，各显神通。这里介绍几种功能各不相同的产品，说不定就有你感兴趣的。

Linx 立体声底座D3

颜色：黑色
价格：2940日元（约合人民币245元）



拿3DS放音乐的时候配合这个应该不错，此外有了支架，在玩一些简单的触摸屏游戏时也省的用手拿机器了。该底座使用3DS的电源线供电，也可以装干电池外出的时候用。





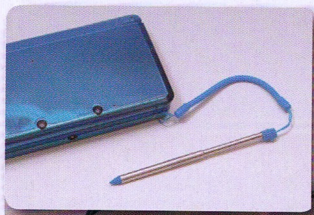


Answer 触控笔挂绳

颜色：蓝色、黑色
价格：500日元（约合人民币42元）



触控笔这种小东西一不留神就不见了，弄根绳子绑起来就好啦。这款Answer牌的触控笔采用跟3DS的标配触控笔一样的伸缩设计，而且有蓝和黑两种颜色，蓝笔配蓝色主机更合适。







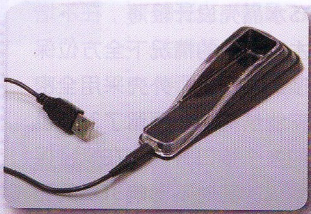
Cool Clown 纵置充电底座

特色：USB充电
价格：1480日元（约合人民币124元）



3DS标配的充电底座很方便，但是如果你的桌面空间很小，就不如使用这个底座让3DS竖起来充电。产品中还附赠了一根USB充电线，让你在电脑前充电更加方便。







Cyber 摇杆垫

颜色：蓝色、黑色、红色
价格：458日元（约合人民币38元）



如果你觉得3DS的摇杆手感不行，不妨加一个垫。这款摇杆垫一套有6种设计，也有三种颜色（蓝黑红）可供选择。合盖时需要把垫取下来，收纳在专门设计的小挂件上。





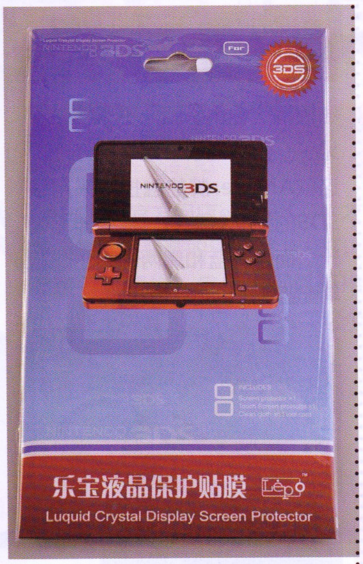


主机保护、收纳类外设产品在如今掌机上也算是必备的配件了，最少也要给触摸屏来张膜吧。HORI这种老牌日厂的东西值得信赖，但目前日元汇率走高，选用一些国内产品也不错。

乐宝（Lepo）液晶保护膜

特色：上屏全覆盖
价格：78元

这款产品最显眼的地方就在于上屏幕贴膜采用全屏范围的贴膜尺寸，这种覆盖整个3DS上屏幕的贴膜设计可以保证乐宝贴膜在使用后不会起边，更能有效地防止灰尘并减少指纹污染。乐宝3DS专用贴膜可以有效保护3DS液晶屏幕，同时起到防反光和增强屏幕色彩的作用。由于采用了PET合成技术，贴膜在使用时或使用后都不会在屏幕上留下残胶、不腐蚀屏幕表面。当然，乐宝贴膜拥有良好的透光性，不会影响玩家享受3DS的裸眼3D效果。



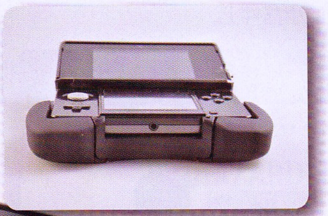
PEGA 3DS主机舒适握把

特色：手把可打开
价格：48元

依照3DS主机结构设计，主机放入轻松稳固。主机放入后被卡住不容易掉落，即使用陀螺仪玩游戏也不用担心。手把的做工不错，材质比较结实耐用。两侧可以通过按下两个按钮而展开，这种伸缩设计，可以对应不同大小的手掌。本产品很明显的一点就是提高了十字键的手感。3DS的十字键被放在了左下角，导致了很多玩家不习惯这个位置，通过本产品就解决了这一点，让你找回DS的十字键使用手感。









HORI收纳包

颜色：粉红
价格：78元

日本著名厂商HORI为任天堂目前最新的掌机3DS量身定做的3DS收纳包。包的宽度比3DS主机的宽度略宽，将3DS放入其中正好。里面还附有专门放置游戏卡带的地方，十分贴心。整体拿在手里感觉不错，给人一种很结实的感觉，而且显的非常大气，实在是出门携带必备品啊。



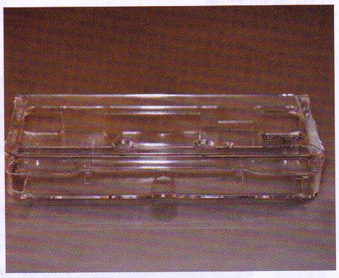


乐宝3DS水晶壳

特色：透明度高
价格：68元

乐宝3DS水晶壳采用了原版3DS的模具设计，可与3DS主机完全接合。采用进口的100%纯PC材料制成，外表光滑、透明度高，而且手感良好、抗衰耐磨。当然，乐宝3DS水晶壳设计轻薄，在不增加主机重量的情况下全方位保护了3DS主机。外壳采用全密封无缝结构，并预留了3DS机身的各个接口开孔，在紧密保护主机的同时不影响3DS的正常使用。







周边产品经常可以看到游戏原声CD、游戏中的人物模型，抱枕等物。3DS的游戏周边也是如此。这里的介绍几个周边的用户群明显定位宅男，因为是比较特殊的产品，国内能不能买到不好说。

高科技的NLP泳装模型

上市时间：11月开始每月一款
价格：6510日元（约合人民币536元）

从今年11月开始，KONAMI将推出号称利用最新最高技术制作的Love Plus角色新泳装人形，每月推出一款：11月高嶺愛花，12月小早川凛子，明年1月姉ヶ崎寧々，价格都是6510日元。此外KONAMI还针对日本不同地区发售了不同主题的Love Plus角色挂件，比如东京的妹科装、宫城的七夕织女等等。







《公主代码》性感模型

上市时间：2012年11月
价格：11350日元（约合人民币921元）

Agashima负责发行，由CAPCOM画师西村キヌ负责角色和世界观设计，就是3DS的动作过关游戏《公主代码》。本作号称以“巨大的剑和性感的少女为卖点”，而在游戏发售之前，游戏中性感的大剑女战士的模型提前上市。从照片看，模型的细节极赞，所以价格也碉堡了。大家围观一下就解散吧……

游戏未出，模型先上
不过价格，碉堡了！





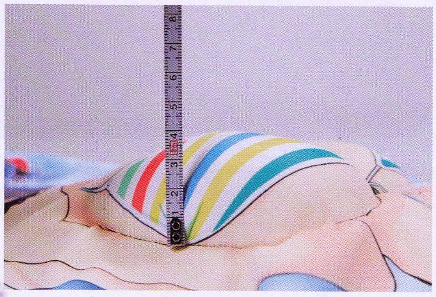


↑做工非常细致，虽然有人说面部有一点脱线。不过这造型过于暴露，国内有JS敢卖吗……

《闪乱神乐 少女们的真影》 采用特殊设计的4厘米“爆乳”枕头

上市时间：10月17日
价格：5890日元（约合人民币478元）

《闪乱神乐 少女们的真影》的游戏“精髓”是爆乳，那么周边也要将之发扬。于是游戏在9月22日发售后，这个同样“爆乳”的枕头于10月17日接受预定。从右图可见爆乳枕头的亮点，就是飞鸟胸部“真的”凸起了……方法很简单，塞入两大团柔软的棉料。还是那句话，创意只能交给日本人了。



↑往游戏美女主题的枕头里塞入棉料，胸部是两大团单独塞入。难道就因为多了这点材料，就敢卖这么贵吗……

塞入两团棉花，实现爆乳效果





“闪乱仙乐”在游戏之后，展开了“凶狠”的周边攻势！

《闪乱神乐 少女们的真影》 鼠标垫
上市时间：2012年1月
价格：3675日元（约合人民币298元）

《闪乱神乐 少女们的真影》 抱枕
上市时间：2012年1月
价格：12000日元（约合人民币973元）

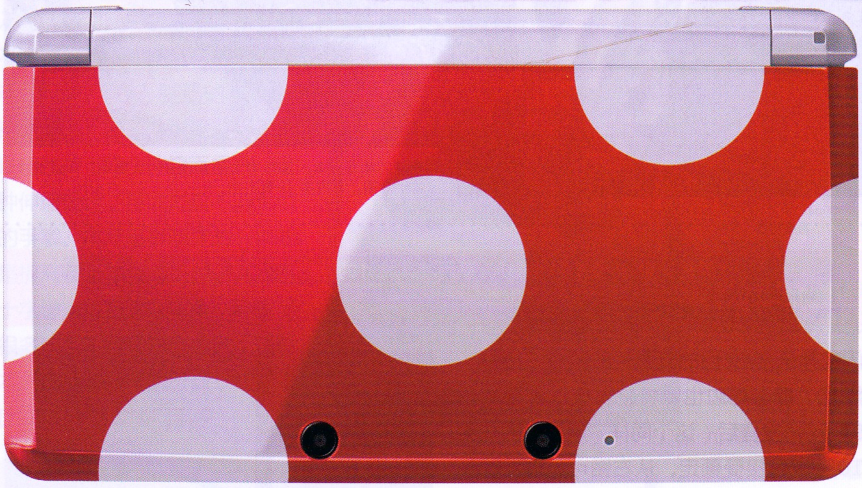
《闪乱神乐 少女们的真影》游戏已经推出一段时间，不过周边产品还在不断更新。右侧是两个明年推出的东西。左侧是“凶狠”的鼠标垫，右侧是大尺度抱枕。日本市场经常出现这类产品，配合游戏主题对有爱的玩家吸引力就大了。不过这两个年龄限制都是15岁以上，而且在国内买不到。



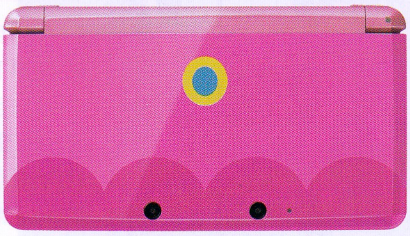


为了刺激销售，任天堂推出了3款特殊的3DS主机，要求在指定时间内购买两款以上的3DS游戏，然后参加他们的抽奖活动，才有机会获得。主机的限定图案很有爱，而且是红色、白色、粉红色主机。

俱乐部3000台马里奥风格限定版主机大赠送！







任天堂俱乐部限定3DS
图案：3种
任天堂俱乐部限定3DS

任天堂将这三种特殊主题的限定版3DS送给今年10月1日到明年1月15日内购买了两款3DS游戏并且登录到网上俱乐部的3000名幸运会员，每种1000台。



Power A品牌3DS专用耳机
特点：麦克风可拆卸
价格：24.99欧元（约合人民币218元）

国内最好卖的是山寨品牌，然后是比较常见的日厂品牌，比如Hori、Keyfactory，还有一些香港品牌，比如卡登仕。这个耳机是经过了任天堂官方授权的PowerA品牌，这个咱们就见不到了。11月4日在欧洲上市。麦克风可以摘下来，大概可以当触笔用。

买不到的欧洲产品！

NDS的烧录卡可以在3DS上玩NDS游戏

烧录卡篇

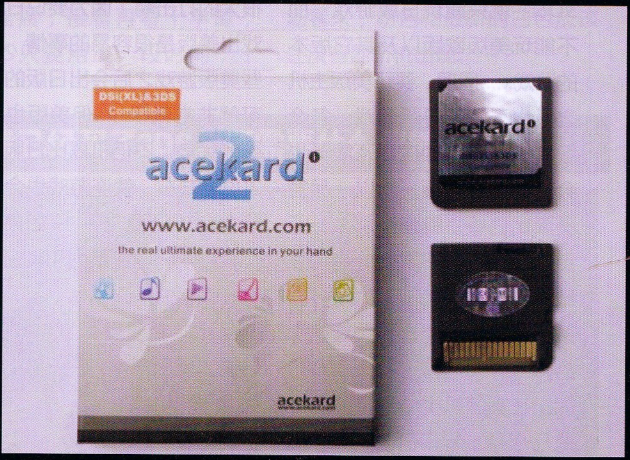
“如果有这些烧录卡，可以用来在3DS上重温一下NDS的经典游戏。”

NDS时代有大量烧录卡，可以说是烧录卡最繁荣的时代。到了3DS，在如今还没有破解的情况下，某些NDS的烧录卡厂商们一方面在默默研究破解，另一方面在更新他们的NDS烧录卡内核，对3DS继续支持。当然，这些NDS烧录卡没有一个能玩3DS游戏，把它们在3DS上运行就像在NDS上一样，只能在NDS模式运行NDS的游戏rom和相关的软件。 文/硬核

AceKard 2i

AK系列烧录卡一直以来以设计优良的系统界面为特点，在吸收了第三方制作的AKAIO系统之后，功能进一步完善。

3DS使用情况：直接通过固件升级支持3DS，但升级操作需要使用DSi或者DSL主机来进行。最早支持3DS的固件在2011年3月15日放出，目前支持3DS 2.1版本系统。



DSTWO

这是Super Card小组最新的烧录卡产品。即时存档、即时攻略、GBA模拟等功能让DSTWO红极一时。

3DS使用情况：直接通过固件升级支持3DS，最早支持3DS的固件在2011年3月4日放出，目前烧录卡固件最新版本1.12，支持3DS 2.0版本系统。



M3i Zero

M3也是很有名的一个牌子，GBA时代就以“电影卡”闻名。最新的这张卡请来了日本著名的自制软件开发者专门设计了“樱花系统”。

3DS使用情况：直接通过固件和内核升级支持3DS，最早支持3DS的固件在2011年3月3日放出，目前烧录卡内核最新版本SP6 V2.0.2，支持3DS 2.0版本系统。



R4i GOLD PLUS

R4是DS时代卖得最火的烧录卡，但是后来仿造的产品大量出现。这张卡的制作商是谁并不清楚，但性能不错。想买此卡请一定认准了牌子。

3DS使用情况：直接支持3DS主机的烧录卡，原生支持3DS2.1版本系统，带有独立升级写卡器，以后如果有新的烧录卡固件可以使用电脑直接升级。



EZVi

烧录卡老厂之一EZflash的产品，DS时代性能各方面都很不错。不过购买时请确认能够直接支持3DS，据说自己升级的话有一定的风险。

3DS使用情况：直接通过固件升级支持3DS，最早支持3DS的固件在2011年3月11日放出，目前烧录卡固件最新版本1.06，支持3DS 2.1版本系统。



3DS主机的买前、买中和买后注意事项

购买指南

“买3DS是最好的选择，认真挑选喜欢的游戏购买。即便买不起正版卡带，也有很多东西可以玩。”

目前3DS价格稳定，各种颜色都很好买到。由于汇率的原因，日版游戏最贵，不过除非有特殊需求，否则不推荐买美版机器。目前3DS在国内的人气并不高，所以不用太过担心翻新机问题。当然，如果想买的放心，找一家信誉好点的游戏店是最好的选择，不要一味贪图便宜哦。本文给你一些购买方面的建议。其他需要考虑的问题，也许只有钱了吧。 文/口袋

买前准备

无机物想入手主机，应该选DSi还是3DS?

必须是3DS。

如果你有NDS，那么买3DS的理由很明显，那就是玩3DS游戏用的，而3DS游戏的价格目前都浮动在300-500之间，且目前主机和游戏都尚未破解，想玩盗版3DS游戏暂时是不可能的，如果有经济实力是可以买，但如果只想玩NDS游戏，劝你还是买个3DS能用的烧录卡吧，这种烧录卡虽然不能玩3DS游戏，但却可以实现用3DS主机玩NDS游戏。这样，3DS和DSi的价格相差并不是很大，3DS不但可以玩NDS游戏，有钱的时候还可以买真正的3DS游戏玩，况且还可以上任天堂eShop去购买200-800日元的下载版小游戏玩，如果你真要入主机，就入3DS吧，NDS的时代已经过去了。

我需要攒钱吗?

答案是十分肯定的。

如果你还只是个高中生甚至年龄更小，某糖直接建议你好好学习一段时间，表现好了考试分也高了，去找父母交涉能不能给你买一台……毕竟降价后的这1万5千日元也不是个小数目呢。如果你平时就有攒钱的好习惯，那么恭喜你，可以自食其力最好，不过买了主机之后还得买烧录卡或者3DS游戏呢？如果不够还是需要求助父母的，那么高中生及更小年龄的玩家就只能好好学习、乖乖听话了。如果你是个大学生，好啦，从生活费里省省就好，不够的话当然也要出去打工了，虽然辛苦但靠自己劳动得来的钱，花起来会感到底气十足哦，别告诉我你不舍得，如果你是个玩家，就趁着还是学生的时候好好玩吧，工作之后可能就没这么多时间和精力玩了。

当然，如果你已经工作了，那么很简单，从每月开销当中拿出一点就足够买了吧？很多人都说省不出钱来，别那么说，某糖5月18日从上海离家出走一个人来到北京，到7月5日第一次发工资，然后银行卡密码忘记了再去办理，直到7月15日才拿到第一份真正含义上的人民币，这中间经过的58天。这期间身上仅有405元人民币，这点钱不但办了入职体检、买了北京电话卡、办了公交卡，最后还剩下20元——还好住的地方暂时不用交房租水电，吃的东西基本都是同事和邻居接济的，58天活活饿瘦了10公斤（减肥成功）……所以对于普通玩家来说，这钱肯定是能省出来的。

我应该买日版、美版还是欧版?

根据自己的情况而定。

众所周知，3DS有“锁区”的限制，也就是说和NDS日版美版欧版韩版都可以玩的年代不同了，如果你买了日版的3DS，就只能玩日版游戏，而不能玩美版欧版以及其它版本的游戏……同理，买了美版主机之后也无法玩日版游戏，各个版本主机自带的应用及服务也会有细微的差距。所以，尽管美版比日版主机便宜那么一点点，你也千万不要受奸商的蛊惑而贸然出手哦，因为很多日系游戏是不可能出在美版机上的。另外，就算一些大作有可能出在美版机上，那也许已经是几个月、半年甚至一年之后的事情了，到了那个时候，你会发现周围该玩的玩家已经全部玩过了，游戏的热潮也已经退了，想找个人聊聊剧情和感受都找不到，那种孤独的感觉可不好受哦。

不过话也不能说绝了，美版上也会有个性十足的游戏，例如目前《丁丁历险记》的3DS版就没有日版，只有欧美版的，《绿灯侠》也没有日版。过几天就要发卖的《福尔摩斯》一样没有日版！这对某糖来说无疑是个很大的打击啊！因为要说日本游戏出美版是很容易的事情，而一些美版游戏之后会出日版的概率可就非常低了……但美版也有美版的优势，不但机器比日版便宜200元左右，就连游戏也会比日版便宜100元左右——如果你是个只喜欢马里奥系列和其它欧美动作游戏的玩家，而且比较希望省钱就入美版吧；如果你期待许多类似《NEW爱相随》这样的宅男游戏，那你千万要入日版，因为有些东西是“肥水不流外人田”的。





买中注意

我这就打算去买3DS了，不会买到二手机吧？

良禽择木而栖，找家信得过的店铺吧。

说起二手机，有二手机这很正常！千万别相信奸商，连一句话都不要信，说得越好听就是越想骗你。拿到机器后，首先看主机上的条码和包装盒上的条码编号是否一致，如果不一致这机器就无法返回日本保修了。当然如果你并不打算有问题就返回日本修，这一点就不用太在意，这是水货运输的正常情况。其次要看上屏，用过的机器如果没贴膜，或多或少会在上屏偏右的地方有一道压痕；接着再看十字键，3DS只要用过一段时间，十字键多少会有些裂漆的；最后要看机身外面，新机应该是没有任何划痕的，另外也要注意主机底部，别让奸商给你偷换了电池和触笔。外表看过之后就可以开机试运行了，参考教程看看任天堂eShop、Mii广场、主机设定等等，给自己打造富有个性化的机器吧。现在的奸商很多，有些店看起来便宜，实际上都卖二手翻新机的，二手机连1000元都不到，何必呢？如果你希望入手一台全新的3DS，还是找家靠谱的店铺吧——其实你还可以靠买新颜色来对抗翻新机，据目前的市场看来，粉色和最新的白色应该还没有翻新机出现。

我已经买了3DS，还需要什么配件周边吗？



当然需要，否则你会后悔的。

首先必须的配件就是变压器了，否则你直接插进220V的插座，那就等着机毁人亡吧（笑）。这些变压器大部分都是国产的，质量也有好有差，品牌太多，某糖不好推荐，非要测试就拿万用表测测电压是否准确吧。

另外必须要买的就是贴膜了，别以为这东西和NDS一样好伺候，只要贴了下屏就万事大吉？3DS你必须贴上屏，否则就等着一道永远的伤痕吧，压屏问题真不知道任天堂是怎么想的，太无语了。贴膜也分好多种，推荐买个高透膜，以免影响3D效果。

此外，你还需要一个硅胶套——听我的没错，千万别买坑爹的国产金属壳，那东西毁漆毫不含糊！某糖的机器是蓝色的，因为比较喜欢绿色，于是有天套了个绿色的金属壳在外面，一个多月过去了，再拿出来一看……底下划得一塌糊涂啊！硅胶套的最大好处就是不伤机体，而且防滑不硌手。

接着要推荐的是稍微有点宽裕的包包和卡带收藏盒，因为你现在已经进入3DS的正版时代了，你不可能只买一张卡玩一年吧？总要买新卡的吧？想不想把新卡都带在身边呢？如果想，那你就买个卡带收藏盒吧，有3只装和6只装的，其实几只都无所谓，你还要有个包包把主机和卡带收藏盒都装进去，太瘦的包是装不下的，好歹要有点余地才行。

最后，请仔细看看3DS底边两侧，是不是有两个挂钩？那就对了，这是你凸显个性的好机会哦，上面可以挂很多装饰品——当然，如果你挂金属的某糖也不反对，不过你的3DS很快就会被划伤。建议挂一些质地柔软的东西，例如某糖3DS上就挂了一只可爱的猫爪肉球屏擦，这样既可以卖萌又很实用不是么？

我已经选好3DS和周边了，买什么游戏呢？

那就要看你玩什么类型了！

首先是烧录卡，有了烧录卡就可以把3DS完全当成NDS玩了。某糖目前用的是DSTWO，这玩意虽然有点小贵，但质量还是相当不错的，更何况内置的各种功能还可以对游戏内的数据进行各种修改和调整，是目前为止比较通用且更新相对频繁的烧录卡之一。

目前3DS上还没出品什么特别有意思纯正RPG游戏，喜欢日系RPG的玩家可以入手《深渊传说》玩玩看，虽然是PS2的复刻版，但诚意还是相当满点的，没玩过的玩家一定要试试看。至于ARPG，这个二话不说，绝对是《塞尔达传说：时之笛3D》无疑了，不但是画面拔群，而且可玩性也非常高，融合了动作冒险和RPG剧情的3DS神作，打通之后还可以玩“里世界”，里面的难度强到变态。至于喜欢战棋RPG的玩家则可以去买《恶魔幸存者：超频》，作为NDS上热门作品《恶魔幸存者》的重制版，除了画面更加华丽之外，还追加了各种角色和新剧情。年底一来，各种游戏大爆发的时候，许多值得期待的优秀RPG作品也会陆续与大家见面的，例如DQ怪兽篇系列的最新重制版游戏《勇者斗恶龙怪兽篇：特瑞仙境》、闪电十一人系列最新正统续作《闪电十一人GO》、融合了魔法和迷宫元素的美丽RPG《迷宫的彼方》以及让人不得不想起网络游戏各种职业的可爱RPG《幻想生活》等等，还有前些时候任天堂发布会上公开的《王国之心3D梦降深处》也会尽快和大家见面。

至于AVG玩家就更好办了，《雷顿教授和奇迹的假面》就够你玩上一段时间了，因为这款游戏除了本体之外，还有各种配信谜题，某糖每天玩得不亦乐乎。另外就是看似和雷顿教授风格很像的《罗特里克博士和忘却的骑士团》，这游戏理论上来说应该是个RPG+AVG+ACT结合的东西，既有剧情对战又有图形解谜，而且还有动作解谜，不过做得最精的肯定是动作解谜的部分了，把它当成一款立体推箱子玩也不错。之前推出过一款主打音声效果的游戏叫做《迷惑馆》，这个感觉非常可惜，因为必须懂日语才能玩，而且要听力相当不错的人才行，所以如果你的水平足够就去挑战这玩意吧，先提醒一句，这稍微有点吓人囧……马上要出品的AVG都很值得期待，





双人合作模式相当让人期待，新加入的怪物血槽和角色等级概念，更适合联机。

其中有逆转裁判系列和雷顿教授系列强强联手的《雷顿教授VS逆转裁判》，除了正统的法庭系统之外，还增加了雷顿教授带来的奇幻色彩和解谜要素。此外，宅男们的一大福音《NEW爱相随》也将在12月8日发售，千万别以为这东西和毫无进化而言的《任天狗猫》一样坑爹哦，也许你玩到《NEW爱相随》的时候，除了三位女朋友之外，就认不出这游戏是以前那一部了。说白了就像从XP升级到WIN7一样的效果。之后还会有创意十足的节拍游戏《节奏怪盗R：拿破仑的遗产》、DS上冒险解谜游戏999的正统续作《极限脱出ADV：善人死亡》、零系列工作组的创意新作《心灵写真：附体笔记》，如果你是妹子，或者机器可以借给女朋友玩，那么强烈推荐帅哥无双类游戏《薄樱鬼3D》和服装店经营游戏《精彩人生》——果然任氏掌机就是AVG的天堂，喜欢AVG的玩家们真是幸福啊。

动作游戏就更多了，喜欢无双的可以买《战国无双》，而口袋饭们则必须要入无双+收藏类的《超级口袋妖怪：乱战》。喜欢看动漫的不要错过《海贼王：无尽的航海SP》和《火影忍者疾风传：忍立体绘卷》，萝卜控也可以买《高达3D大战》。喜欢射击可以买《分裂细胞》和《生化危机：雇佣兵3D》等，喜欢看大片的美版玩家还可以入《乐高星球大战》《变形金刚》《乐高加勒比海盗》《雷神托尔》《美国上尉》《绿灯侠》《蝙蝠侠》，11月的《乐高哈利波特》也十分值得期待。最值得期待的游戏可不仅仅是任天堂本家的《超级马里奥3D大陆》《路易鬼屋2》《新光之神话》和《纸片马里奥》这几款哦，年底之前《怪物猎人3G》也马上就要和玩家见面了，这可是联机神作啊，除了各种新怪和支援角色之外，玩过PSP版的玩家也会看到雷狼龙等经典怪物哦。此外要说的就是在《生化危机：雇佣兵3D》中出现一幕的恐怖游戏《生化危机：启示录》也将在2012年初发售。这游戏太吓人了，某糖是决计不敢玩的，不过男性玩家肯定都很期待吧？





游戏推荐：

由于篇幅有限，游戏类型暂时就介绍这么多，有爱的玩家可以翻阅后面的游戏图鉴和资料，或者上网翻翻电玩巴士的资料库，按类别排列就可以选择自己喜欢的游戏了。

下面简单给大家推荐一下：

赛车类	《山脊赛车》《极品飞车》，还有即将推出的《马里奥赛车 7》也是聚会极品
格斗类	《死或生：多重维度》《超级街头霸王 4》《苍翼默示录》以及尚未出品的《铁拳 3D》
体育类	《胜利十一人》《双笔运动》《FIFA2012》以及尚未出品的《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》
策略类	《幽灵行动：影子战争》《勇者派遣会社》《秘密基地建设 3D》以及为出品的《SD 高达 G 世纪》《符文工房 4》和《牧场物语：起源的大地》
射击类	《星际火狐 64 3D》和《皇牌空战》
益智类	《俄罗斯方块：新轴向》《噗哟噗哟！！》
模拟类	《任天猫狗》《动物胜地：创造动物园》
音乐类	《幽灵舞者加布丽》《节奏怪盗 R：拿破仑的遗产》《最终幻想：节奏幻想》和《初音：未来计划》
其它类	《花与生物的立体图鉴》《轻松家计簿》、以及尚未出品的收集交流类游戏《动物之森》

以上就是大家应该玩的游戏了，如果觉得太贵也可以用烧录卡玩NDS游戏，或者去任天堂eShop中买些比较便宜的下载配信游戏，里面也有很多好玩的神作哦，像是之前玩过的《落石》《推拉踏台》以及最近放出下载的《墙来了》等等。

买后服务

买了3DS之后要注意什么？

注意保养！你也不想让自己的爱机一团糟吧？

关于磕碰和防盗暂时就不多说了，要注意的是南方地区可能比较潮湿，主机和卡带都要注意防潮，否则会影响电路板，可能引起按键和卡带接触不良。主机比较容易出现的问题，一个是轴松，这个可以用硬质硅胶壳或水晶壳来弥补；还有压屏可以用贴膜来缓解，3D推拉钮能少动就尽量少动……至于十字键裂漆还真就没有什么特别好的办法来预防，某糖见过有玩家往上贴东西，这感觉伤害更大，可别轻易痛机哦。

我要去和玩家聚会么？

这是必须的！如果你在帝都，欢迎你来擦我！

买3DS的最大乐趣擦肩功能，平时带着主机外出擦野生的，也可以定期使用擦肩通信功能去和各种机友搞聚会！带着你的爱机和几款游戏去玩吧，不过聚会时也要小心哦，不能轻易和人换卡换机，毕竟安全第一嘛，万一人家不小心给你弄坏了，关系反而会受影响，这个大家都懂的，嗯。

参考价格

美版：1200元左右

日版：1300元左右

特殊新颜色：1400元左右

周边贴膜和游戏不解释，自己上淘宝看看套餐价格和行情吧，或者去萌购等代购网站按原价（不一定）来个提前预订……当然，这里给出的价格是保证真货和质量的，也有售后服务，毕竟不是便宜的东西，玩家一定要三思而后行，别买了翻新货和残次品到时候叫苦不迭哦。

奇淫巧计50个

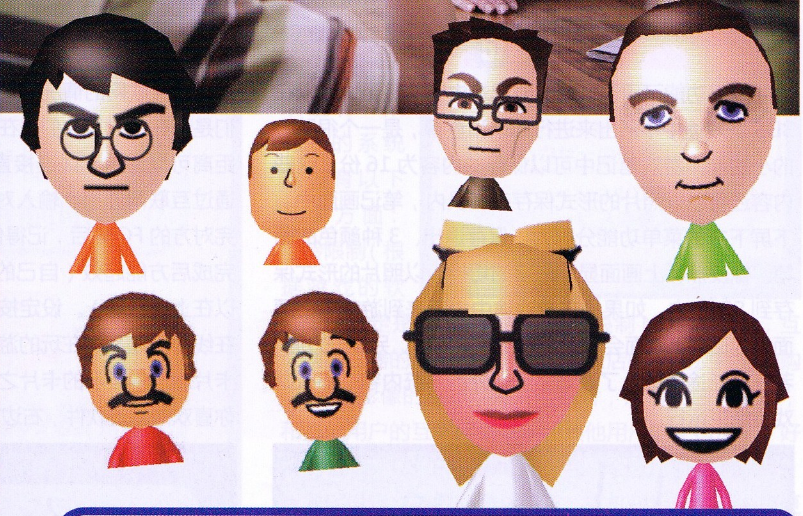
3DS 的各种小技巧

Part 3 使用教程和小技巧

作为一台多功能游戏机，除了玩游戏之外，3DS 还能干很多事，比如听 mp3、看 3D 图片、3D 拍照、玩 AR 卡片，玩各种自带的游戏、做 Mii 形象等等。如果你还不太熟悉 3DS 主机，那么可以从这部分开始上手了。仅仅 3DS 系统自带的东西，都够你玩上一阵子。







本章的内容

3DS系统自带的快捷功能和简单设置

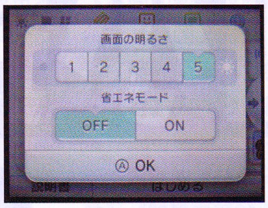
系统功能

“3DS的系统自带功能不知道你经常用到哪些？无论用不用，了解一下是有必要的。”

3DS主界面上方有一排快捷图标，它们是系统自带的功能设定和软件。其中功能设定包括亮度调节和调整图标的大小，还有四个比较常用的软件，分别是游戏笔记、朋友列表、通告列表、网页浏览器。然后根据菜单中间区域所选软件的不同，下方还会出现两个选项：说明书，运行/再开。目前的系统就是这样，希望以后3DS系统更新可以让玩家随意设定这些快捷软件。 文/硬核

1 调节屏幕明暗

3DS 的屏幕亮度一共分 5 个等级，5 为最亮。此外还有一个“省电模式”，开启后能进一步降低功耗，不过画面会出现偏黄现象，根据自己的情况选择是否开启。



将省电模式关闭，屏幕就不发黄了。

2 调整图标排列方式

左右两个图标是一组功能。左边的功能是放大图标显示，右边则是缩小。根据图标的数量进行设置，以便更好的查看。屏幕一次最多显示 6 行，每行 10 个图标。


图标满后还会分页，放心添加吧。



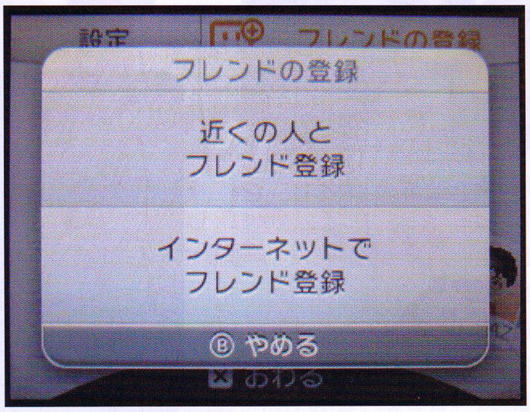
3 游戏笔记

游戏笔记功能可用于玩家随时记录内容，甚至也可以在3DS 游戏途中中断出来进行记录和查看，是一个很贴心的小功能。游戏笔记中可以保存的内容为 16 份，这些内容还可以以照片的形式保存在主机内，笔记画面中，下屏下方的菜单功能分别为：保存退出、3 种颜色的画笔、橡皮擦、上画面显示内容的切换、以照片的形式保存到 SD 卡内。如果是在游戏途中中断来到游戏笔记画面中的话，上画面会保留当前游戏的内容。另外一方面，若在中断途中进入了游戏笔记以外的系统内容，那么游戏会结束运行。

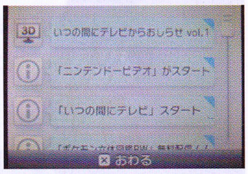


4 朋友列表

在连上互联网的情况下，你在这里能看到列表里的朋友们是否在线以及他们正在玩什么游戏。登录朋友时，近距离可以通过无线连接直接交换 FC。远距离的则可以通过互联网连接，输入对方的 FC 来加入。注意你输入完对方的 FC 之后，记得告知对方你的 FC，双方都输入完成后方能起效（自己的 FC 在选中自己的卡片之后可以在上屏看到）。设定按钮中可以选择是否公开自己的在线情况以及正在玩的游戏情况，也可以删除某张朋友卡片。选中自己的卡片之后，左上的按钮可以改变显示你喜欢的游戏软件，右边的按钮可以编辑你的签名。



5 通告列表



列出已发生的“随时通信”和“擦肩通信”条目，方便查阅。“随时通信”是指在有无线网络信号覆盖的区域，3DS 会自动的下载游戏追加数据、3D 映像等等内容。“擦肩通信”是指近距离两台 3DS 之间自动发生的通信。在街上、地铁或其他场所中，3DS 会自动的寻找周围符合条件的 3DS 进行通信。当通告列表图标旁边出现绿色的圆点时，就表示有新内容了，记得点进来看看吧。相关的游戏软件可以直接在这里启动。

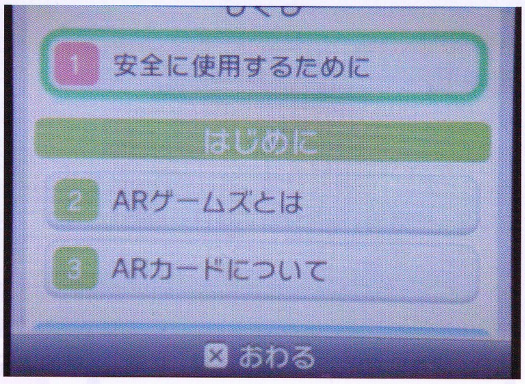
⑥ 网页浏览器

使用简单的 3DS 专用网页浏览器，使用触控笔操作。在游戏中可以轻松的调出浏览器查看攻略、资料等各种内容而不影响正在进行的游戏。还可以将 3DS 拍摄的各种照片上传到博客或者论坛上与大家分享。



⑦ 说明书

大部分针对 3DS 开发的游戏和软件，包括游戏卡带和 eShop 下载内容，都带有一个电子版说明书。在 HOME 菜单下选中某图标，左下角就会出现“说明书”的按钮。点击进入后一般会有目录，根据你想了解的内容再选择就可以看到图文并茂的说明书了。形式并非固定，要看游戏商如何制作。另外，说明书的文字自然是跟游戏版本一致的，日文、英文或其它语言。



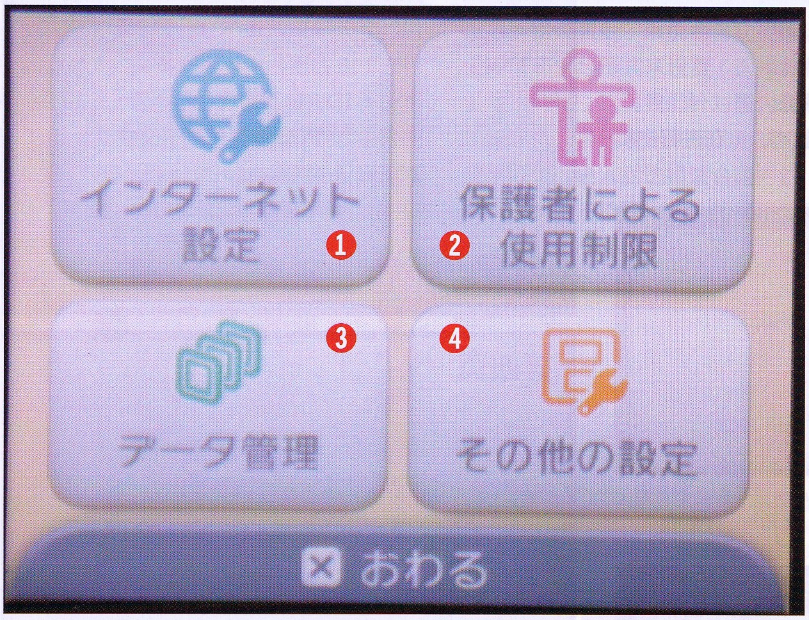
⑧ “运行”或“再开”

除了直接点击图标或按 A 键进入游戏外，屏幕下方还准备了另一个按钮，点击它一样可以进入游戏。在游戏中按下 HOME 键，这个按钮会变成“再开”，而左边会新加一个“おわる”（结束）按钮，点击可以退出游戏。

本体设置

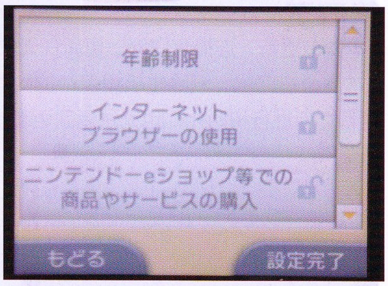
“网络连接、家长保护、数据管理和日期时间、系统更新等设置，都在这里面进行。”

顾名思义，本体设置很容易让人想到设置主机的日期和时间，喇叭设置，系统升级等等。3DS的本体设置也包括这些，除此之外还有麦克风和3D摄像头调整等设置内容，还有非常重要的网络设置，家长保护设置，对3DS和DSiware软件的管理操作等内容。当然，这些设定虽然重要，但设定好之后一般不用经常改动。　　文/硬核



② 家长保护

设定家长保护之后，可以进行“限制”的系统功能有以下几个方面：年龄限制（根据游戏的软件分级决定是否可以运行，无法限制 NDS 游戏），互联网浏览器的使用，任天堂电子商店的商品及服务的购买，3D 影像的显示，照片，图片，声音动画的分享，和其他用户的互联网通信，和其他用户的交错通信，好友的登录，DS 下载游戏的使用。除这几项功能以外，互联网设定，外侧摄像头校正，主机初始化以及主机更新也会受到保护，需要使用密码才可以使用。



① 网络设置

网络设置的目的是让你的 3DS 找到无线网络热点并通过其接入互联网。这一点在后文有详细介绍。除此之外，在这里还可以设定是否接受随时通信功能传来的游戏体验版和免费软件的情报，以及是否将本机的情况传回给任天堂。针对 NDS 游戏联网的设定也可在这里进行，还可以查看本机的 MAC 地址。

③ 数据管理

这里可以通过简单的触摸操作对 3DS 和 DSiware 软件进行删除、移动等管理。另外还有“すれちがい通信管理”。这里列出了所有开启了擦肩通信机能的软件，在这里登录的软件无需运行也能进行擦肩通信。当然你也可以直接关闭某个游戏软件的擦肩通信功能。



4 其他设定

第一页

●ユーザー情報：用户情报。设定用户昵称、生日、住址等信息。这里的“DS ソフト用设定”则是设定昵称和喜欢的颜色，某些 DS 游戏会要用到这些信息。

●日付と時刻：日期和时间。通过简单的触摸屏设定。现在很多游戏和软件都支持真实的时间，有的还会记录日期和时间，所以在这里把日期和时间设定正确是很有必要的。

●タッチスクリーン：触摸屏校正。如果主机的触摸屏出现偏移等现象，可以来这里按照提示点击屏幕的三个点，完成校正。（当画面没办法顺利点击的情况下，请关机之后，同时按住 L 键、R 键、X 键的情况下，打开电源。可以直接从触摸屏校正画面开始。）

第二页

●3D スクリーン確認：3D 屏确认。确认 3D 屏幕正常工作的地方。

●サウンド：从三种回放模式下选择一个，从上至下分别是环绕声、立体声、单声道。

●マイクテスト：麦克风测试。测试麦克风的灵敏度。

第三页

●外側カメラ：对 3D 摄像头进行调整，可以让系统自动调整，也可以按照喜好手动调整。调整方法都有简单的图示。

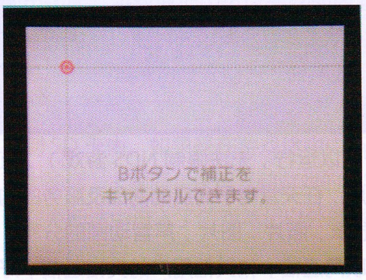
●スライドパッド：滑杆校正。滑杆有问题时，可以来这里校正。开始后先最大幅度往同一方向转个两三圈，点下一步后再控制滑杆点亮四个三角形就 OK 了。（当出现 3DS 主机无法操作的情况时，关闭电源，同时按住 L 键、R 键、Y 键之后，按下电源开关，则直接从滑杆校正画面开始。）

●ソフトとデータの引っ越し：软件和数据的转移。通过这里可以将原本 DSi 主机上购置的 DSiware 软件传送到 3DS 上继续使用。（3DS 下载的软件转移功能暂未开启。）

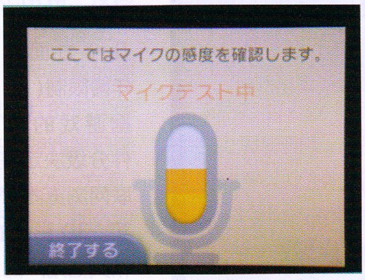
第四页

●本体の更新：连接互联网，更新任天堂官方最新的主机系统。

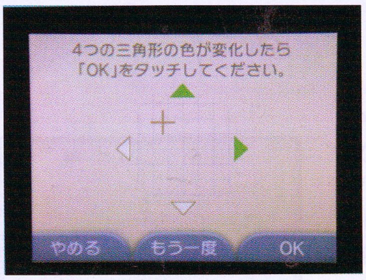
●本体の初期化：删除主机里保存的数据，变成刚出厂的状态。（在进行主机更新之后进行初始化，也无法返回更新前的系统版本。）



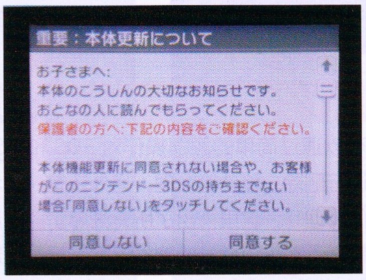
通过点击左上、右下和正中的三个红点来校正屏幕。按 B 键则是取消这次校正。



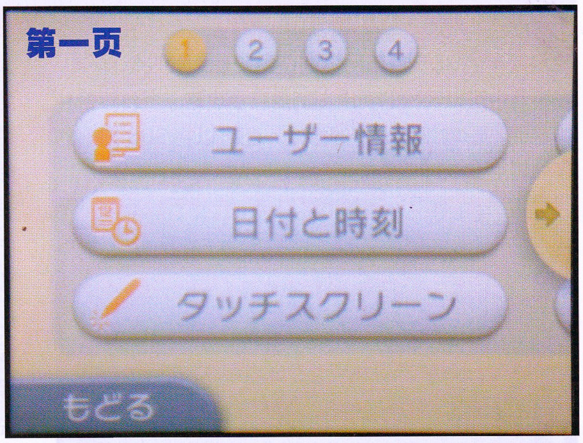
麦克风的音量敏感度测试，如果发出很大声这里依然没显示，八成是出问题了。

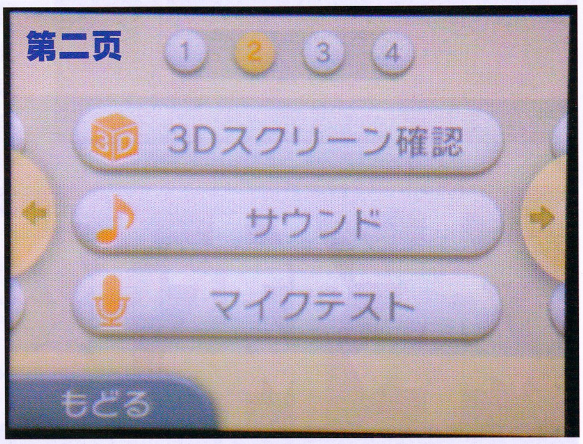


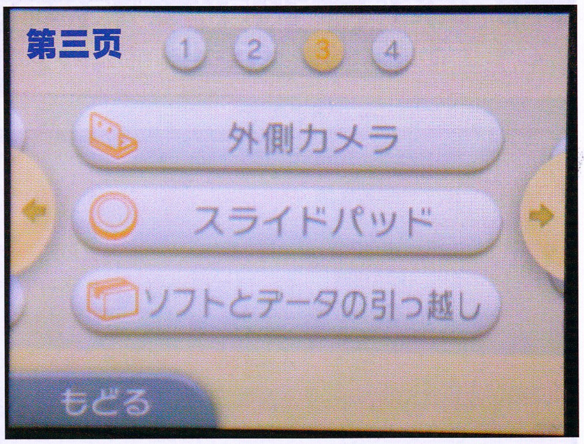
校正滑杆的画面，下方三个按钮分别是“取消”、“再来一次”、“OK”。

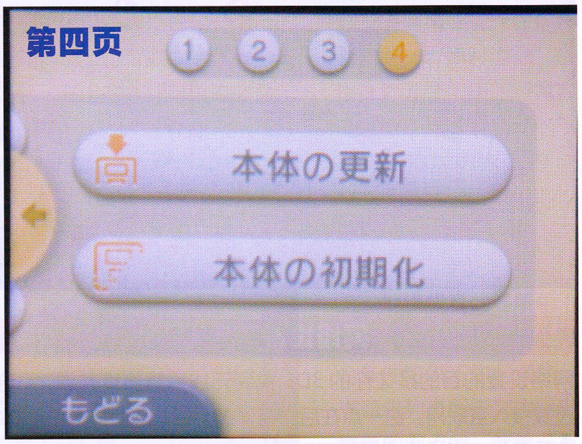


本体更新的时候会先出现提示，一般直接点同意即可。









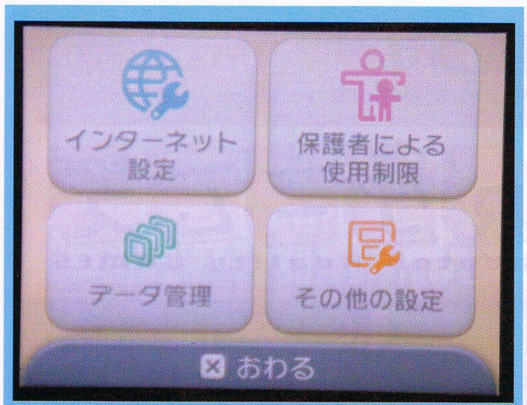
关于本体更新的使用

最后一页的“本体更新”功能需要网络连接，使用 3DS 的连接方式具体请见下面的内容。

网络设置

“把3DS连上无线网络，不联机的时候，也可以没事去eShop看看，总会有一些有趣的收获。”

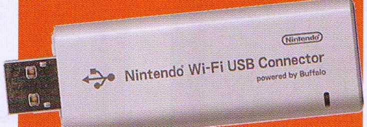
3DS联网之后可以干很多事，虽然网络浏览器基本没什么用，不过Wi-Fi联机游戏、eShop这两个最常用的功能都需要网络支持。所以设置3DS的网络连接是很重要的事情。当然，如果你所处的Wi-Fi条件很好，用3DS简单设置一下就可以了，连接无线网络的方式几乎和笔记本电脑没什么区别。



前面“本体设置”章节还没有介绍3DS的网络设置方式，其实3DS主机包括两种网络设定：3DS和DS。DS的设置太熟悉了，这次咱们就忽略吧。

网络连接的准备

3DS要接入互联网，需要的是无线网络环境，家庭用的无线路由器或者是盟卡、神卡等设备均可满足对应的需求。当然，如果你像我们一样有任天堂推出的官方USB Wi-Fi连接器（Nintendo Wi-Fi USB Connector），设置无线网络连接就更方便了。



3DS Wi-Fi 错误代码

003-0299	3DS的无线机能被关闭。请将机身右侧的无线开关打开。
003-1301	3DS无法连接到热点。请确认Wi-Fi加密类型选择正确，密码输入正确。
001-0803	Wi-Fi ID存在问题。删掉连接并重建一个新的。
006-0612	3DS无法连接到热点。请确保3DS在Wi-Fi热点周围10米以内，并关闭微波炉、无绳电话等可能干扰信号的设备
007-2100	高峰时期连接不上，请稍后再试。
007-2913	可能是Wi-Fi ID的问题，重新设置网络连接。
007-2916	非法卡带(SC烧录卡升级即可)。
007-2923	尝试连接eShop时出错。请稍后再试。
007-2503	任天堂服务器正在停机维护。请稍后再试。
005-4270	请保证没有来自无线设备的干扰。
005-4305	没有搜索任何一个热点。请检查你的网络。
005-5819	尝试连接eShop时出错。请关机重试。

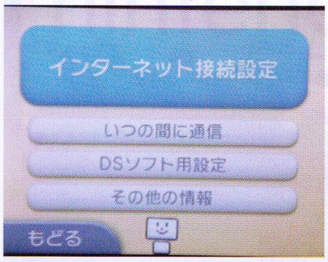
DSi Wi-Fi 错误代码

020100~020999	无法连接Nintendo Wi-Fi Connection。
034301~034304	无法连接至更新用的服务器上。
034300 034305~034499	由于互联网发生错误无法更新主机。
050100~050199	无法连接互联网。 解决方法：稍后再试。 （如果还有错误就要联系客服中心）。
023000~025999	Nintendo Wi-Fi Connection服务器正在维护或十分拥堵。 解决方法：稍后再试。
034000~034218 034500~034699	由于发生错误无法更新主机。 解决方法：联系客服中心。
034219 034220	主机内存剩余格数不足。 解决方法：到主机设置的软件管理画面里，删除不必要的软件。
050000~050099	找不到无线接入点。 解决方法：到有公共网络的地方，确认无线接入点的设置。
050600~050699	主机设置里的无线连接正处于状态。 解决方法：打开无线连接设置。
051000~051099	没有找的符合的SSID的无线接入点。 解决方法：确定连接设置的SSID与想进行连接的接入点是否相符。
051100~051199	无法连接无线接入点。 解决方法：确认连接设置的安全密匙与接入点是否相符。
051200~051299	由于超过无线接入点能同时连接数台，因此无法连接。 解决方法：想要连接的的无线接入点，对可能连接的台数有一定限制。
051300~051399	无法连接接入点，原因无法确定。 解决方法1：和051100~051299的方法相同。方法2：检查无线接入点设置。

3DS的主机网络设置

选择3DS网络设置

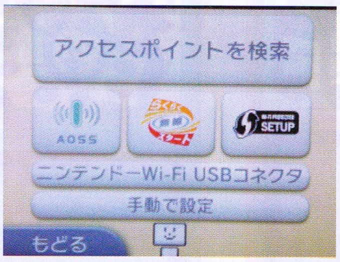
准备好网络环境后，进入3DS主机设定内的网络设置（インターネット接続設定）进行设定。注意，这个设置只会反应在3DS主机和3DS游戏方面，如果要对DS游戏进行网络设置，则需要进入DS软件用网络设定（DSソフト用設定）里进行操作。而在最后一项“其他情报”中可以看到使用规则和本机的Wi-Fi MAC地址代码。



第一项是3DS网络设置，第三项是DS网络设置；而第二项“いつの间に通信”是自动接收信息功能的开关。

开始设置网络连接

进入网络设置后，系统会自动提醒玩家是否使用简单引导形式来设置（选择おねがいします）网络，这里我们针对国内玩家常见的网络环境，自行设定联网的形式（自分で設定する）。进入后选择适合国内的“アクセスポイントを検索”，从搜索到的列表中选择你要使用的无线热点，输入密码并保存，即可完成整个设定。



普通情况下，点击第一个大图标查找网络，然后设定即可。如果你有任天堂USB设备，可点击第三行的长按钮。

手动设定

特殊情况下需要手动设定

当网络有特殊情况出现的时候，例如无线网卡、盟卡等设备不支持DHCP自动分配IP服务，DNS需要手动设定、需要使用代理的情况下，则需要选择手动设定来完成整个设置过程。

在手动设定项目中，玩家可以修改的内容包括SSID、密码（セキュリティ）、IP地址是否自动获取（IPアドレス）、DNS是否自动获取（DNS）、代理（Proxyの設定）、MTU等。

SSID：在路由器、网卡等设备的SSID没有更改前，这个项目不需要理会，如果更换了路由器或者网卡，那么建议从检索AP一项开始设定。

IP地址、DNS：如果路由器、网卡设备未开启DHCP或者没有对应的IP自动分配服务协议，则需要手动指定IP、DNS等项目。

Proxy 代理：设置代理服务器。

MTU：一般不要去动这个数字。

内置软件

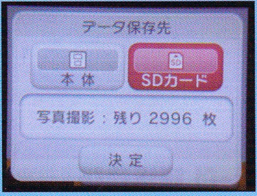
“相比NDS，3DS的界面中一下子增加了很多软件，而且几乎都是好玩的东西。”

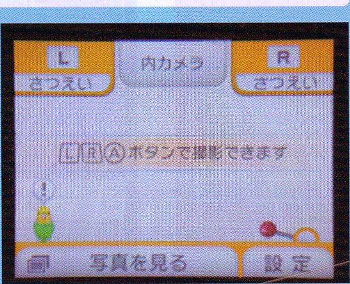
在3DS的主界面中，除了上面介绍过的系统软件，其实还有很多内置的软件。它们很多是游戏性质的，比如对应随3DS主机附带的卡片的AR游戏，和另一个AR游戏“脸孔猎射”。还有摄像头拍照软件、听mp3软件“任天堂3DS声乐”等等。Mii工作室是从Wii上发展而来的软件，做自己的Mii就可以玩很长时间。 文/硬核

任天堂 3DS 摄像头

●**日版名称**：ニンテンドー 3DS カメラ ●**美版名称**：Nintendo 3DS Camera

ニンテンドー3DS カメラ





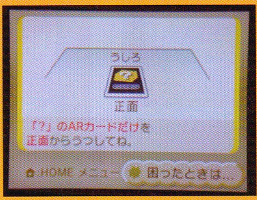
摄像头拍下的照片可以存放到SD卡或者主机本体空间中。

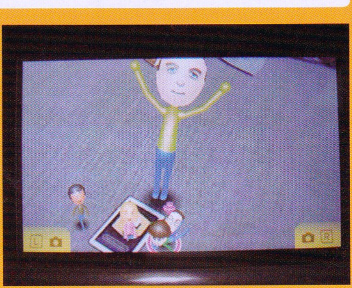
● 3DS 外侧设有两个摄像头，可以拍摄具有立体感的 3D 照片。亲人、朋友、宠物，所有这些记忆都可以以立体的形式保留下来，让您的美好回忆进入全新的空间。此外，使用内侧和外侧摄像头一起拍摄两个人的照片然后将两者合体。还能使用声音控制快门、照片涂鸦以及各种各样有趣的照相模式。

增强实境游戏

●**日版名称**：AR ゲームズ ●**美版名称**：AR Games

ARゲームズ
Augmented Reality Games





AR 卡片不可或缺，而且要有较好的光线，距离也要掌握好。

●利用附带的 6 张 AR 卡片和外部摄像头，3DS 可以用现实中的景物作为游戏的背景，转动 3DS 主机，游戏中的场景也会跟着一起转动，非常不可思议的感觉。配合 3D 立体视画面，一个全新的世界在你掌上呈现。除了专用的游戏之外，还可以让 Mii 形象或者任天堂名作的主角出现，摆各种姿势让你拍照。

任天堂 3DS 声乐

●**日版名称**：ニンテンドー 3DS サウンド ●**美版名称**：Nintendo 3DS Sound

ニンテンドー3DS サウンド





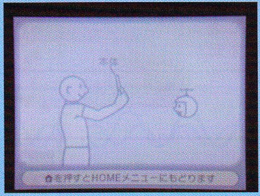
可以让系统将声音的声调改变，形成各种好玩的声音效果。

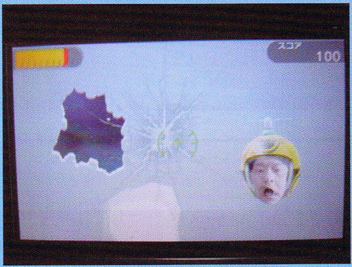
●这里不仅仅可以听音乐，还可以进入卡拉 ok 模式唱出自己喜欢的歌曲。使用麦克风录下自己的声音，可以方便的当做复读机学习外语。不论是音乐还是录下的声音，都可以对播放时的语调、速度进行变化，像游戏一样。打开擦肩通信功能，看看你对音乐的品味和别人有什么不同。

脸孔猎射

●**日版名称**：顔シューティング ●**美版名称**：Face Raiders

顔シューティング





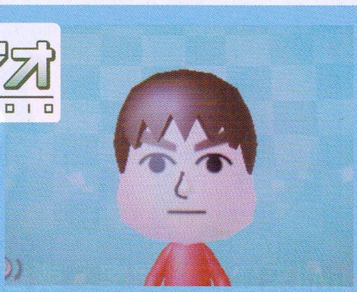
把照片变成游戏中的要素，这个玩法还是很新鲜的。

●利用 3DS 的摄像头拍下自己、朋友、亲人的脸，变成游戏中的敌人，然后举起你的 3DS，转动着瞄准他们并射击吧。游戏的舞台同样是摄像头拍下的你周围的环境，带给你与众不同的游戏体验。

Mii 工作室

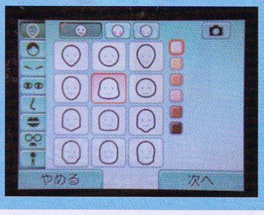
●**日版名称：**Mii 工作室 ●**美版名称：**Mii 工作室

●选择不同的五官式样，组合成你自己的卡通人物形象 Mii。Mii 就是你在 3DS 主机中的分身，在对应的游戏中，你可以亲自操作这些 Mii 人偶，投入感倍增。你还可以按照朋友、家人的形象来制作 Mii，让他们和你一起游戏。通过 3DS 的摄像头，还可以直接拍照让系统帮你制作 Mii 形象。



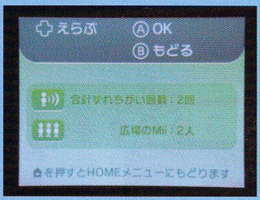
Mii 形象主要是头部设定，五官发型等。

下屏各种部件直接列出，使用触控笔可以方便的点击选择。



擦肩通信 Mii 广场

●**日版名称：**擦肩通信 Mii 广场 ●**美版名称：**StreetPass Mii Plaza



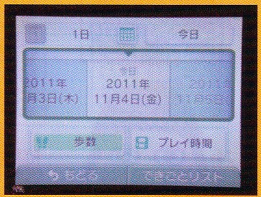


擦肩碰到的人都会站在这里。才擦到一个，好冷清。

● Mii 广场是 Mii 人偶们见面的地方。只要将你的 3DS 电源打开，即使是在盒盖休眠的状态下，只要附近有其他玩家的 3DS 存在，就会自动的进行“擦肩通信”。互相传递 Mii，传递你的国籍或地区、最后玩的游戏等等信息。拿着 3DS 外出去跟不同的人擦肩，寻找与自己兴趣一致的人吧。

回忆笔记本

●**日版名称：**思い出きろく帳 ●**美版名称：**Activity Log



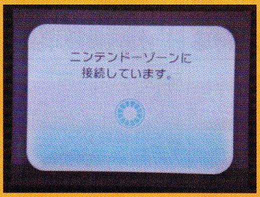


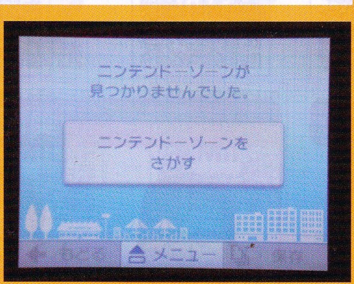
自动记录下每天的游戏情况，以后慢慢查看也很有意思。

●回忆笔记本会自动记录你的游戏内容和时间，同时也会记录你携带 3DS 行走的步数。最大 256 个游戏信息，可以按照每天、每周、每月甚至每年的形式排列统计，你也可以随时来这里确认。每天行走的步数可以转换成“游戏金币”，100 步换 1 枚。游戏金币可以在各种游戏中使用。每天最多获得 10 枚，主机最多保留 300 枚金币。

任天堂地带

●**日版名称：**ニンテンドーゾーンビューア ●**美版名称：**Nintendo Zone



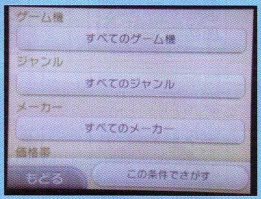


启动后会自动搜寻附近的服务热点，国内没有这种东西。

●携带你的 3DS 外出，到达任天堂地带的服务范围后就可以连接进入各种服务项目。除了任天堂自己提供的各种游戏介绍内容之外，他们还跟各种厂商合作，推出了各种特色服务。比如麦当劳的问答、漫画服务，东映太秦的电影基地导游服务等等。可惜的是，这些服务都只在日本地区才有。

任天堂 e 商店

●**日版名称：**ニンテンドーeショップ ●**美版名称：**Nintendo eShop





要找到你想要下载的内容，善用系统搜索功能是关键。

●使用互联网接入任天堂 e 商店，就能浏览到最新的 3DS 游戏软件情报，购买到最新的下载专用游戏软件。主机语言版本不一样的话，登录的 eShop 服务器也不一样，各个地区可以下载的内容是分开的。每周都上去看看有什么新东西更新吧。（如果没有任天堂 e 商店的图标，请更新主机系统。）

Mii QR码

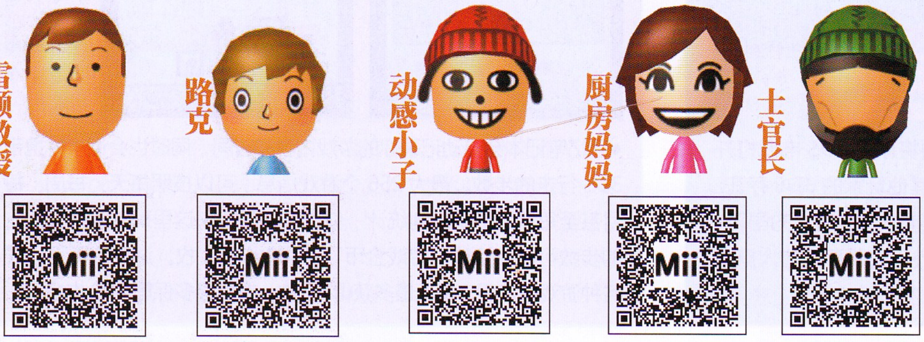
“一些游戏可以使用Mii来建存档图案，或者用Mii直接当主角进行游戏。自己做不好的话，不如扫几个进去！”

想要做一个好看的Mii比较费事，需要一定的美术基础和想象力，所以并不是每个人都能做出令自己满意的Mii。不过3DS提供了一个方法，可以使用别人做的Mii，而且方法特别简单，用3DS的摄像头扫描一下QR码即可。QR码是什么？它就是Mii形象的图形码，就是下面这些有很多黑点的方块。

游戏人物



马里奥 路易 瓦里奥 林克 永濑丽子



雷顿教授 路克 动感小子 厨房妈妈 士官长



《爱相随》的女朋友们



萨姆斯 吃豆人

使用方法 扫描QR码

Mii 形象可以自己做，也可以直接用别人的，当然也可以将做好的 Mii 形象转换为 QR 码导出。

扫描 QR 码的方法是：进入 Mii 广场软件，点击触摸屏最下的按钮“QR コード画像”，再选择第一项“QR コードを読みとる”，最后用 3DS 的外置摄像头扫描 QR 码就行了。

转换 QR 码也是在这里选择，方法很简单，就不单独介绍了。下面是我们收集的 Mii 形象和相对的 QR 码，喜欢哪个就赶紧扫进你的 3DS 主机吧！



←光线好的情况下，扫描速度非常快，把摄像头挪过去就扫到了。

马里奥兄弟（另一个版本）

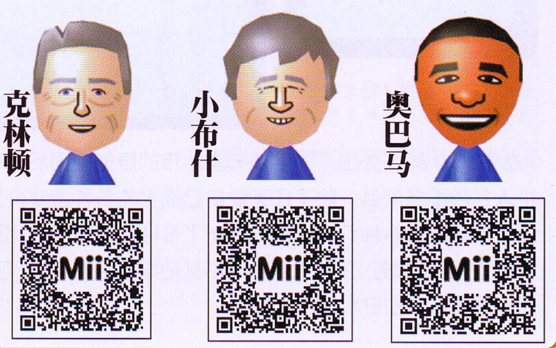


任天堂老大



山内溥 岩田聪 宫本茂 雷吉

美国总统



克林顿 小布什 奥巴马

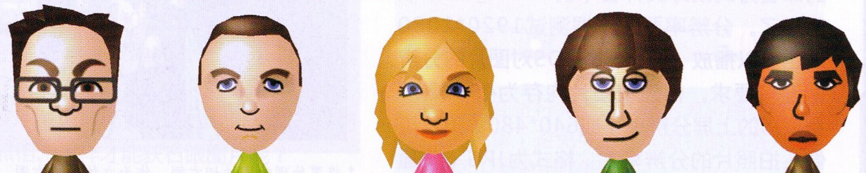
著名人物



憨豆先生　米高·积逊　爱因斯坦　LADY GAGA

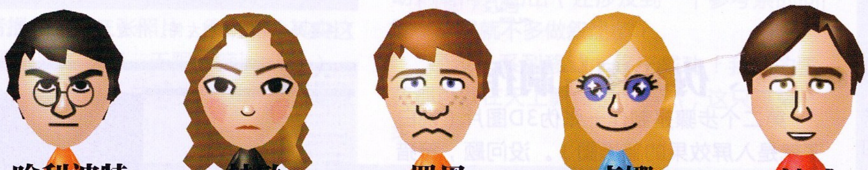
影视角色

《生活大爆炸》



Leonard　Sheldon　penny　Howard　Rajesh

《哈利波特》



哈利波特　赫敏　罗恩　卢娜　纳威

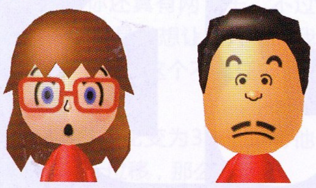
其他



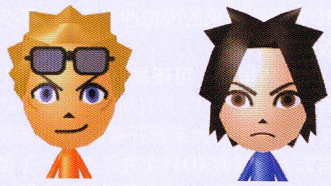
豪斯医生　蝙蝠侠　小丑　机器战警　铁血战士

二次元角色

《阿拉蕾》



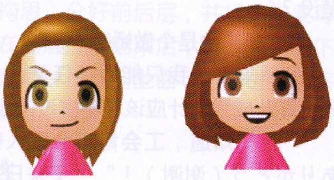
《火影忍者》



《EVA》



《轻音少女》



Mii形象的导出

在 Mii 广场中选择第二项，就可以把图片保存到 SD 中。



编辑形象　如果本刊要用编辑形象的话，显然Mii是最合适的！

游戏杂志喜欢用小编形象，《3DS 完全手册》的小编形象还是用 Mii 吧。想看的话用你的 3DS 扫描一下，不想看就当我们浪费了这一小块版面吧。这是新迷参与制作本刊的小编，巴士的可以去网站看哦。

jianwen　AZ　ヨーシ　mixian

用PC制作适合3DS观看的3D图片

3D图片制作教程



"在PC上制作3D图片的效果很好，把自己喜欢的图片做出3D效果很有成就感哦。"

文/飞蓬草

3DS发售已经有近半年时间了，虽然刚上市就赶上日本地震，销量不尽人意，但裸眼3D效果所带来的视觉冲击还是令不少铁杆任饭乖乖买账。

3DS虽好，可还是有一部分人对裸眼3D有一种可望而不可及的感觉吧？本次任务，飞蓬草就来为大家解开裸眼3D的神秘面纱，告诉大家裸眼3D其实并不神秘。（剑纹：本次任务……拜托，这不是狩猎集会所。）

刚刚放下手中的重弩，来到猎人公会，一个新的狩猎地点赫然出现在了我的面前：初音之家。"初音之家？那是什么……"我自言自语道。"算了，就当旅游了，去看看吧。"

"おはよ，私リ初音ミク（早上好，我是初音未来）。"一个葱绿色头发的少女赫然出现在我的眼前。"日语？我不会啊……""呵！逗你的，你就是那个接任务的猎人吧？"

还好，她会说中文。不然我可要直接宣告失败了……

"算了，咱直接进入主题吧。本公主有好多的照片，可惜，全是平面的，这怎么能显示出本公主的气质呢？所以，你的任务就是把他们变成3D照片！在3DS上播放。听清楚没？"

额…原来她是个傲娇啊……

既然来了，我只能继续任务。"可能大概也许八成我估计应该差不多没问题吧……"

"我就知道，工会肯定会派人帮我的。ありがとう（谢谢）！""又来日文，我真的听不明白……"

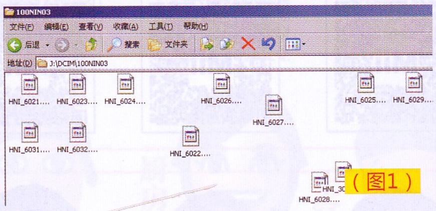
还好还好，咱有神器Photoshop弩，以及工会特批的狩猎手册和剥取刀。这些问题应该很容易。

这次任务，一共有3个目标：图片存储、伪3D图、以及真3D图的制作。下面我来一一完成。

一、图片存储方式

初音小姐提出的第一个要求，就是让照片在3DS上播放。

这个容易：只需要将图片放入3DS的SD卡中DCIM中的任意一个文件夹，并按照它的命名方式改好文件名（例：HNI_1049）就行了。分辨率要求，据测试1920*1080的也可以播放，不出意外3DS对图片的分辨率没有要求。但建议图片均存为400*240（3DS的上屏分辨率）或640*480（3DS摄像头拍照片的分辨率），格式为JPG（普通图片）或者MPO（3D图片）两种。（图1）


（图1）

二、伪3D图片制作

第二个步骤是制作一张伪3D图片（说白了就是入屏效果的普通图）。没问题，狩猎手册上说的很详细。这个也难不倒我。

小知识1：3DS的裸眼3D成像原理是令左右眼看到的图片不同，然后在人脑中自行成像从而达到看到3D效果（就像现实中我们左右眼看到的东西左右眼会略微偏移一样）。

打开PS，首先将原图片保存为"图左"（左眼图像，下同），双击背景（图3），将其变为图层0并向右移动，使其出现位移差（图4），另存为"图右"（右眼图像，下同）。然后把"图左"的右边部分剪切掉相同的大小，即为（图4）左侧无图部分的大小，再次保存。两张图拼合后的效果可观看（图2）初音右侧头发及左侧背景部分。这样，左右眼的图像就做好了，注意不要弄反。

打开stphmkr.exe软件（前几期PG光盘中有这个软件，或者上网找一下），选择第一个下拉菜单中的第二项，分别打开左右眼图像（图5）（图6）。然后继续点击第一个下拉菜单，选择第八项（图7）进行保存。最后，导入SD卡，如步骤（一）。一张伪3D图就这样诞生了。


（图2）

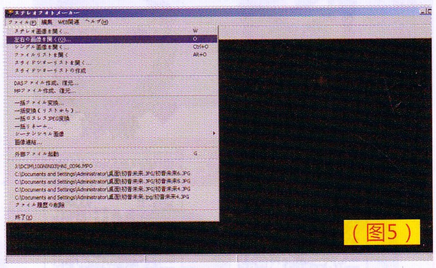
注：本文图片均可用斗鸡眼法观看。光盘中也有收录MPO文件供大家在3DS中使用。


（图3）

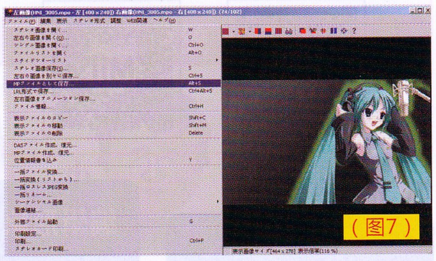
↑将要处理的图片切右侧，作为立体图的左图。


（图4）

↑将要处理的图片切左侧，作为立体图的右图。


（图5）


（图6）


（图7）

把一张图制作成左右两张图像，左图的左侧多一些，右图的右侧多一些，按左右的顺序拼合为一张后，由于出现了偏移，就可以看到假3D效果了。

三、真3D图做法

如果仅仅是教大家做伪3D图，那么初音小姐恐怕就不会让公会召集上位猎人来帮忙了。“你把我的照片改成真3D图，不然就算你任务失败！”她又提出了一个更加过分的要求。这货果然是个傲娇啊……越来越过分了。这可难倒了飞蓬草我了。怎么办…怎么办呢……算了，再翻翻狩猎手册吧。

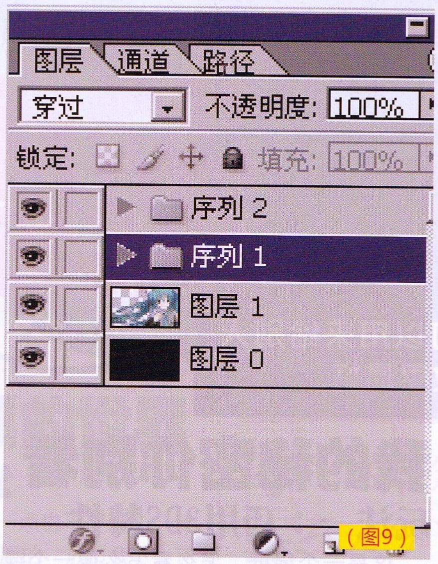
小知识2：正如刚才所说：3DS的3D成像原理是将两张极为相似，却又有略微不同的图片同时通过左右眼，并在大脑中成像的（这一点与斗鸡眼法看3D图片十分相似）。3DS照相机也是用了这个道理。用两个相距不是很远的摄像头同时拍照，进而模拟人眼看现实景物一样，照出两张上述图片的。

有了狩猎手册的知识，我已经大致明白了什么样的图片才可以做出真3D。可新的问题又出现了，初音小姐的照片只是一张平面图，而且她又不可能再回到相同的地点，摆出相同的姿势照相。怎样才能获右眼图片呢？

注：3DS图片浏览器在3D开关关闭的情况下默认显示左眼图片。包括在照普通相片时，也是左边摄像头工作。故本文所用左眼图片均默认为原始图片。

沉思了一会，我又拿出了我的PS，开始进行一项精密的研究——乾坤大挪移。

初音提供的第二张照片，很萌啊（其实这是笔者最喜欢的一张，无限花痴ing……）。使用stphmkr软件，按照步骤（二）作出效果，发现果然依旧是伪3D。（如图8）



（图9）

注：建议在进行完上述步骤后再将图像存储为左眼图像，避免可能因此图和原图略为差别致使3D图像制作失败。

经过笔者测试，右眼图像和左眼图像相比，向左移动的图像为出屏，向右移动的图像为入屏。在这里有个容易理解的办法：在脑海中想象一个三维坐标轴，右图像每向右移动一格即为向内凹陷一格；反之，向左移动则是向外凸出（还涉及到一个参考系的问题，这里就不多做叙述了）。

经过一系列移动，终于成功！我们的雪花都可以在天上飘着了！当然，这只是第一步。

（图8）



注：包括下面提供的方法，如果用在3D建模的游戏图片中，效果应该更好，而且也不需要这么多的图层（毕竟本来就有3D感嘛）。但为了凸显本草技术，本篇文章用的均为2D改3D（众编：吐……）。

我灵机一动，用PS的钢笔工具（也可以用套索工具）将图中所有雪花抠成一个个的小图层，并把它们分别放回原来的位置。然后，为了方便，我将其分成了两个序列以及两个图层（从上到下依次：第一个序列放杂七杂八的，第二个放所有的雪花，第三个是人物，第四个是背景）。（如图9）

在移动雪花后，可能会出现空白部分，我们可以先将背景图层的所有空白部分用仿制图章工具涂满。然后，就要进行“乾坤大挪移”了。

小知识3：现实中看到物体时，所看到的远近物体在双眼中的位移是不同的。同理，如果图片中的东西位移不同，即可作出分层的3D图片。

下面移动单独的雪花位置，由于制作方法相同，在这里就不多做说明了。简单的说，就是刚才是将整组的雪花一起移动，然后改为分别移动每个雪花。比如有的移动距离为3，有的移动距离为5，就会出现分层效果。这个会涉及到一个正负值的问题，可以参考数学数轴概念。（与数轴相反，这里默认以左移动，即出屏为正。）（如图10）

（图10）



用Photoshop手动将不同层的雪花进行偏移处理，以达到3D效果。

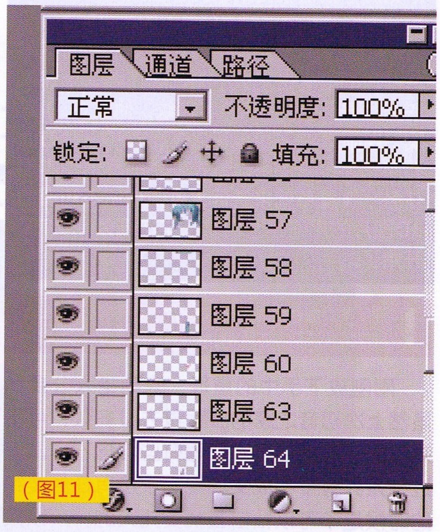
四、真3D图片中人物处理

看着漫天飞舞的雪花，初音小姐不禁会心一笑。“呵……你还真有两下子。不过，我还有一个问题，要是我想让照片中的我也变成3D的呢？”（貌似这个不是任务啊……算了，就当奖励任务吧）

“这个……”将雪花变为3D，是将他们全部抠下来然后进行位移，那么人呢？

小知识4：其实图片中很多东西都可以不将其看作是一个整体，只需把它们全都看成一个个像素点即可。

继续使用PS，将初音大卸八块（表误会……卸的是图）。胳膊、手、头发、甚至是每一缕发丝我都将其拆分成了若干图层（如图11），并对所有出现空白区域用仿制图章工具进行仿制填满。



（图11）

注：这里可根据所需图片的真3D效果好坏来适当调整图层的数量。

图层分好后，继续回想那个三维坐标轴，对每个图层分别进行处理。这个过程一定要提前构思，分好前后层，并且一定要尊重原图。在图层位移结束后，检查是否有下层的图像覆盖在上层的上面，对其进行前移或后移图层的处理。

总结

大功告成，又到了写任务报告的时间了。本次的重点是：真3D图片。真3D图像做法：分离图层——进行左眼图像保存——构思空间图像——进行图层位置调整——3DS（斗鸡眼法）进行效果测试——修改——完成。

好了，任务完成。留个QQ：315971858。有不明白的地方可以随时问本草。加时注明：3DS完全手册。

3D图片在3DS上的另类玩法汇总

3D图片深度研究



“制作一些特殊的3D图片，可以用来给别人演示有趣的效果，当然给mm效果最好。”

文/飞蓬草

平面转3D图片已经前面介绍过了，不知道各位同学玩的怎么样？其实说实话，纯平面图转3D还真是一个费劲的事情。要是各位用一些3D游戏的图片来改的话效果可能会立竿见影，很快就出来了。哪怕只是将整个人物挪个位置都会出现十分显著的效果。

说到这里，可能有人会问了，前面不是已经说的很明白了么，为什么还要写个深入研究，难道是骗稿费？（剑纹：他敢……）其实，裸眼3D并不仅仅可以在观赏3D图片方面有所作为，它还可以做许多别的事情。本次任务，飞蓬草就来告诉大家，你所不知道的3D图片的用途。（剑纹：本次任务……你又开始了。）

！注：本文图片均非选材3D图片，想看实际效果的同学请关注杂志微博weibo.com/npgm

刚刚放下手中的重弩，来到猎人公会。虽然上次初音之家的旅程过去没多久。可不知怎的，心里还是对那里有些念念不忘。不过猎人界有个不成文的规矩，没有任务契约的时候是不可以私自去找委托人的。所以只得作罢。

初音岛？我没看错吧？看板娘身旁的看板上，突然有一次出现了这个陌生又熟悉的名字？“初音小姐又遇到什么麻烦了？”我自言自语道。“这还真是个见初音小姐的好方法……”于是，我毫不犹豫的接下了这个任务。

“（又见面了，还记得我吗，我是初音未来）”。“额……你还是老样子啊，我真的听不懂日语……”“你居然还记得本公主啊？太好了，你小子做的3D图片还真不赖，连我老板SEGA都觉得3D效果不错呢，因此特批我在3DS上演出。（额……夸张了吧）你看，本小姐御用的葱绿色3DS都给我送来了。”说着，初音拿出了一台宇宙蓝的3DS。“额……这不是和我那个宇宙蓝的一样么。”“本小姐说是葱绿色它就是葱绿色！你看你看，这个哪蓝了，她就是绿的！”“好好好，听你的，是绿色行了吧？”“懒得跟你争……算了，进入正题吧，本公主要求你在3个小时内给我找点乐趣。否则……你懂得……”

啊？这不难为人么……算了，来都来了，想跑也晚了，抓紧想吧……

我的秘密你别看

玩法一：巧用3DS特性

这是一个绿纸，怎么看怎么像一个绿纸。没错，这货就是一个绿纸。（图1）我端起我的PS重弩，随手画了一张白布放在MIKU的面前。“你在搞什么啊？这不就是一个绿色的纸么？还让我看这么久！”终于，初音小姐不耐烦了，举起我的3DS大叫道。“别急，好戏还在后头呢。”

说着，我像变魔术一样将3D开关推开，紧接着呈现在MIKU眼前的，是一张多年前她第一次出道演出时的照片。（图2）

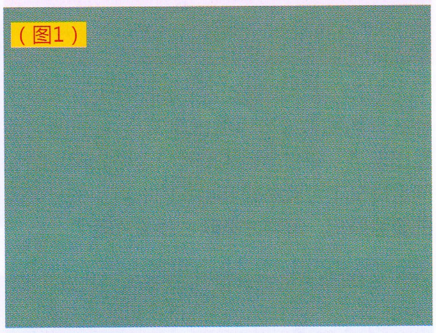
“哇……连这张图片你都有收集啊？”当看到白布后面的场景时，MIKU不耐烦的表情瞬间就消失了，取而代之的是喜悦的心情。

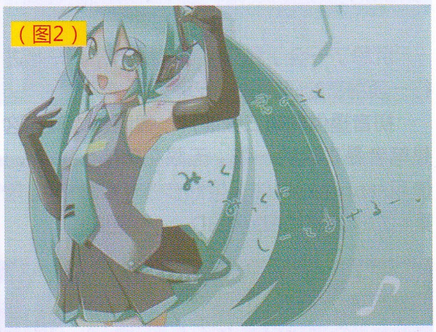
“快教我，快教我！我也要学这个魔术，拿去给镜音巡音他们展示下！”“好，别急别急，我教你。”

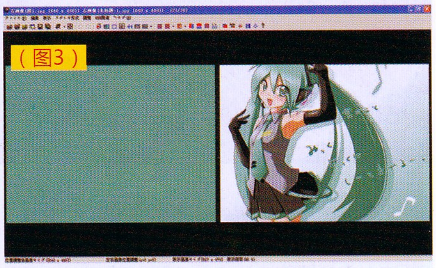
小知识1：由于3DS在关闭3D特效时默认是现实左眼图像的，所以我们可以利用这点来隐藏一些东西在画中。

其实这种图片的做法很简单，不像3D图片那样费时费力。只需要用一张纯色图片当做左眼图片，一张想要被挡住的图片当做右眼图片就可以了。

找好图片后，用上次来这里时公会奖励我的stphmkr.exe剥取刀合成一下即可以完成本图制作（图3）。

（图1）

↑没开3D时看到一张“绿纸”。

（图2）

↑打开3DS的3D开关就会显示出初音图片。

（图3）

↑制作方法其实很简单，用左眼的绿纸挡住右眼画面。

我的右眼看见“鬼”

玩法二：潜伏的“幽灵”

趁着初音刚刚学会这招还比较兴奋，不如现在趁热打铁，再教她两招，把她哄开心了这次任务就算完成了。

“内个……MIKU，你想不想学学3DS的通灵法术？”“通灵？？好玩嘛！！！我要学，我要学！”“好好好，我教你。”

说着，我又故作神秘的从PS重弩里拿出了一张在刚才她兴奋的时候做出的图片。（图4）先闭上右眼，用左眼看看这张蓝天的景象。

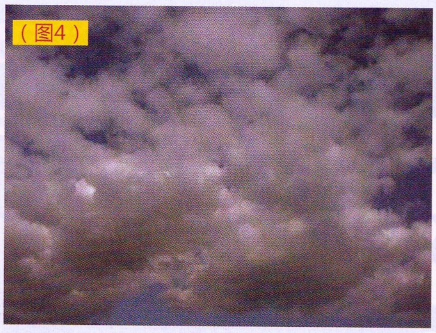
“你可别糊弄我哦！这回我可不上当了。”于是MIKU又左看右看，上看下看，看了又看，她足足看了两分钟也没看出个所以然来。“什么嘛！这明明就是个蓝天，你又耍我！！”说着，初音踢了我一脚。“痛……谁知道你要看那么久啊，听我说完。现在，你把右眼睁开。”

“啊！”在她将右眼睁开的瞬间，一只硕大的雌火龙出现在了（图5）。“这……只

银火龙是怎么蹦出来的？太神奇了！难道我真的可以通灵了么？”

嘿嘿，看来这招哄女孩子还真好使。“教我吧，教我吧……”紧接着，她右开始缠着我让我教她了，真拿她没办法。

这个制作过程也不复杂，就是先用3DS照上一张照片，然后用stphmkr.exe剥取刀将照出的MPO文件分解（图6），进行左右分别保存，然后再用PS重弩对右图进行添加雌火龙，最后再用stphmkr.exe合成即可。


（图4）
↑先用左眼看到天空的图像。


（图5）
↑利用左右眼图像原理，睁开右眼就出现了火龙。

左眼的世界 & 右眼的世界

玩法三：两个世界&两种感觉

“什么嘛……这个原来这么简单，不好玩！一点也不好玩！”本以为拿出我这项看家本领来初音小姐就会心服口服的“放过我”。可谁知，初音小姐又开始抱怨了，她嫌那个太弱智，没法展现出她高贵的特性来，让我继续研究。

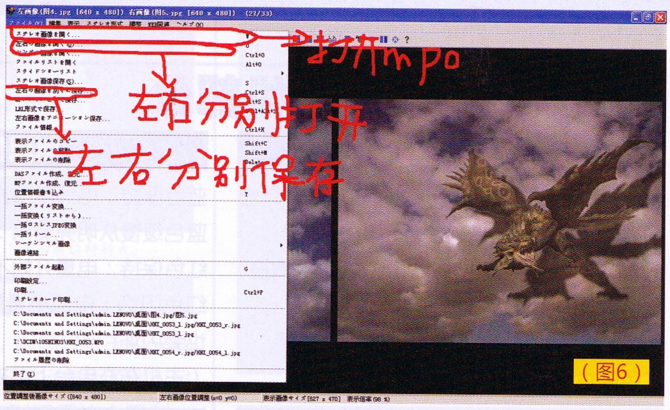
突然，我的脑中又泵发出了一个想法，猫头鹰？（就是左眼闭右眼睁，右眼睁左眼闭的那种动物）。同样，用这种方法，我们也可以玩点高级的。（图7）

当我将3D开关打开后，初音小姐一头雾水的看着我。“这……这是神马啊？两张图折叠在一起，好晕啊……”“那你睁开一只眼睛闭上另一只，等会再闭上这只眼睛睁开那一只看看？”

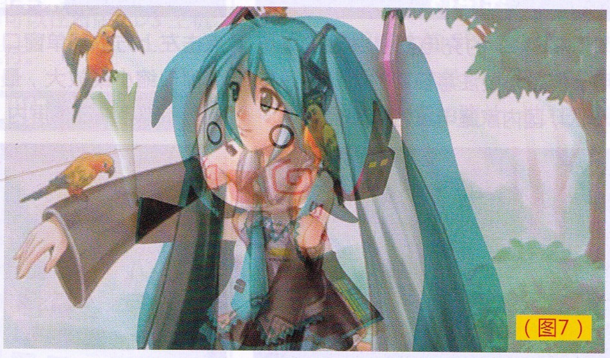
这时，初音试着按我的方法做了下。效果出现了——左眼看到的，是抚摸着鸟儿的温柔初音。而右眼看到的，则是拼命甩葱的可爱初音。两只眼睛同时看到了两个不同的世界，还真是别有一番趣味。

看到初音沉浸在其中，我又迅速打开了PS重弩，开始向她简述制作流程。

其实和刚才的两张图片一样，将一张图片存成左眼图像，再将另一张存成右眼图像，用stphmkr.exe剥取刀合成一下就可以了。想必MIKU已经学过这么多3D图片制作，这里也应该不用说的那么详细了吧。



（图6）


（图7）
←两张完全不同的图像和在一起，看到了一片混乱。此时用左右眼单独观看，就能看到清晰的独立画面。当然，需要在3DS上。

左右眼图像别具匠心

玩法四：人人都是找茬达人

“算了算了，今天就先放过你了。教了我3招了，你也不容易。”MIKU摆了摆手。“不过嘛……MH3里可是有追加任务的哦！正巧现在初音之家流行玩大家来找茬，下面你帮我找找前两天镜音玲送来一张图吧。据说有10处不同那！”

啊？追加任务……我晕啊……算了，都走到这步了，放弃不值。继续吧。

（图8,图9）将两张图放在了我的眼前，我真是一头雾水。小熊的眼睛，玲的胳膊上的“02”，怜袖子上的横线……天啊，太多了，找不到了。

看到我抓狂的样子，初音不免笑了起来。“看吧，我就说不容易，他们还非说简单，折磨死我了……”

两张图……不一样……我们为什么不用3DS试试？

想到了就抓紧做。我迅速的用stphmkr.exe剥取刀将两张图合并成了一张MPO文件，然后用3DS进行观察。

“白痴！我是让你找茬，不是让你P图。”“别吵！等会我10秒钟帮你找全。”说着，我推开3D开关，开始仔细观察。

果然和我想的没错，左图和右图不一样的地方由于无法重合而暴漏了出来，瞬间，我就找到了所有的不同处。（大家可将图8,9用斗鸡眼法来观察看看）。



（图8）



（图9）
↑左侧为图8，右侧图9。用斗鸡眼看3D图片的方法可以看到两张图的不同之处（也许有些人不容易看到）。拼成3D图放在3DS上观看的话，可以看到明显的闪烁点，也就是不同之处。

我小心翼翼的合上了3DS，然后开始凭借着刚才的记忆给初音指出所有的不同之处。

每指出一处，初音便更加的开心。当我将最后一处搞定后，初音突然扑了上来“你真是天才！谢谢！”

“MIKU，其实找茬游戏很简单的，只要你运用好你手里的3DS，你也能成为找茬达人！”

说着，我告诉了她事情的真相，将两张找茬图片制成左右眼，然后用stphmkr.exeJ剥取刀合成，即可在3DS上轻松找茬。

后记：利用制作3D图的方法可以让左右眼看到不同的图像，制作一些新颖的玩法。当然，本文是以在最佳点观看3DS为基础，如果左右晃动的话，用一只眼睛就能看到不同的画面。不过同样很有意思。不信试试看！

从系统使用、内置软件，到玩游戏的特殊技巧

实用技巧集

“你知道3DS的多任务吗？知道玩NDS游戏的两种分辨率吗……”

前面我们已经知道，除了能玩游戏，3DS还自带了很多软件和特殊的功能，所以想要玩好3DS似乎并不是那么容易。由于3DS的使用技巧很多，干脆我们整理了这篇小技巧的集合，看看有哪些是你不太了解的。

主机部分

通知信号灯的颜色

位于 ABXY 按键右上方的“通知信号灯”会随着不同功能的启用而变色。

蓝色闪烁：正在接收通知(おしらせ)的情报；

绿色闪烁→保持：擦肩通信；

黄色闪烁：好友上线；

红色闪烁：电池电量不足。

电源信号灯

蓝色保持：电池电量充足；

蓝色缓慢从明亮变暗：主机睡眠，电量充足；

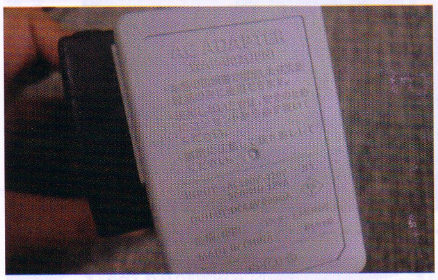
红色保持：电量开始不足；

红色闪烁：电池电量严重不足，通知信号灯也会闪烁。

（主机在充电台上可拔插游戏卡带。）

充电器

3DS 与 DSi/DSi LL 的充电器是共通的，可互相使用，但务必要注意日版的电源输入电压为 110 伏，国内家庭电压为 220 伏。



原装充电器虽然是MIC，但电压是110V，接变压器吧。

菜单画面

点击左上方的菜单窗口切换按钮，可以将菜单窗口缩小或放大，最多可以 6×10 将所有的窗口都容纳在下屏内。



菜单标志互相切换

在主菜单中显示的各系统软件、游戏图标可以移动，用触摸笔持续触摸某个想要移动的图标，大概 1 秒左右出现绿色边框，就可将其拖动到其他位置。该功能是由 DSi 主机继承而来。

系统软件说明书

系统自带的软件会在左下方自带说明书，可利用触摸笔调整页面，使用过程中若有不明白的地方也可以随时切换出来查看说明书。

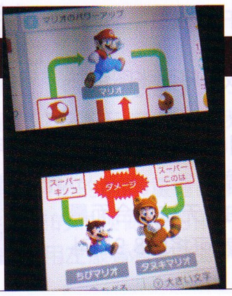
睡眠状态与计步器

打开主机，合上上盖令其睡眠，3DS 就会进入计步状态．此时携带 3DS 主机走动（原地摇动也有效果）即可计步。计步的规则是每 100 步获得 1 枚游戏金币，每天可获得的金币为 10 枚，最多可累积 300 枚。蓄积的金币可以在对应的游戏中用到。像《任天狗＋猫》这种自己也附带计步功能的游戏，在有效的计步时，则会相对应地获得游戏内的奖励，而同时这个计步也对应主机系统自带的计步来获得金币。

可同时多任务的软件

当玩家在运行 3DS 游戏或软件的时候，可以按 HOME 键退出到主界面，此时就暂停了游戏和软件（DS 游戏除外）。在暂停软件的时候，还可以同时使用其他的软件和功能，包括以下内容。

- 调整亮度；
- 启动游戏笔记；
- 确认、并注册登陆好友名单；
- 开启通知列表；
- 查看说明书；
- 进行拍照摄影；
- 使用网页浏览器。



看攻略是个很好的多任务。

二、Mii 工作室

Mii 形象的全面观察

当你在制作一个新的 Mii 形象的时候，按 L/R 键可以让 Mii 形象转身，转身的时候再按一次 L/R 就可以停止。

Wii 的 Mii 形象通信

如果你有 Wii，可以从 3DS 上接收 Wii 上的 Mii 形象。具体操作方法是：在 Wii 上进入似颜绘 ,按顺序输入“A→B→1→2(长按)”，就会出现与 DS 联机的选项了。

Mii 的 QR 代码

Mii 工作室内对 Mii 形象生成 QR 码可以保存在 SD 卡内，QR 码保存的 Mii 形象信息可以与其他玩家互相交换。

Mii 形象的移动

在一个画面内由于只能保存 10 个 Mii 形象，因此各个形象可以通过特殊的操作往其他的“房间”里移动。

具体操作包括：

- 触摸点击某个形象，按 L/R 键切换房间；
- 把形象拖到画面边；
- 把形象拖动到画面上方的房间一览。

Mii 形象的自由活动

开着 Mii 工作室不管主机的话，Mii 形象们会自由移动，也会互相对话、睡觉等等进行些有趣的动作。



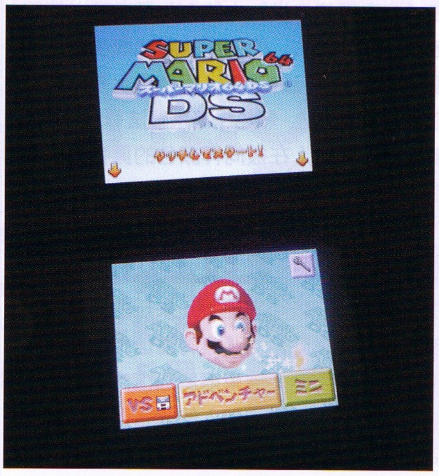
“岩田聪”睡着了，“宫本茂”正在和“动感小子”聊天。

主机部分（接左页）

玩 DS 游戏的两个模式

自适应拉伸至 3DS 下屏标准模式：由于 3DS 下屏幕的分辨率为 320*240，而 DS 下屏幕的分辨率为 256*192。因此，在 3DS 运行 DS 游戏时会默认以 3DS 下屏幕为标准将 DS 的游戏画面拉伸至适应 3DS 的屏幕标准。不过玩家担心，在画面显示上拉伸效果与 DS 原画面效果不存在太大的差异，下屏触摸的判定也不会改变。

启动 DS 标准分辨率模式：进入这个模式需要玩家在运行 DS 游戏时，同时按住 SELECT 键和 START 键，这样进入 DS 游戏就是以 DS 的标准分辨率显示游戏画面。同样，下屏幕判定会随显示画面缩小而缩小，直观操作即可。



这是标准分辨率模式，可以看到上下屏的黑边特别大。

摇杆

3DS 增加了摇杆，同时可以玩 DS 游戏。其实在运行 DS 游戏的时候是可以用摇杆来进行操作的。只不过滑杆的操作仅对应八个方向，本质上和十字键没有区别，并没有明显的不同。

电源按键

在运行游戏或者其他软件的时候，如果按下电源键会直接关闭游戏，并提示关机，而不会返回游戏。这是个不可逆的操作。由于玩家仅仅可以进行关机操作，因此不论采取什么样的操作均不可返回游戏。不过，按电源键之后，如果不想关机可以按 HOME 键返回主菜单。

麦克风的小秘密

在主菜单对着麦克风吹气，会发生什么情况呢？试试看。（提示，注意上屏软件图标。）



3DS 锁区

3DS 主机有锁区的限制，因此日版主机只能玩日版 3DS 游戏，美版只能玩美版游戏。另一方面，DS 软件和游戏则不受这个限制，任何版本的 DS 游戏均可以在日版 3DS 主机或其他版本的主机上运行。

擦肩联机

当游戏或者其他对应擦肩功能的软件成功进行了擦肩联机通信后，会在主菜单的 logo 下面出现一个圆圈记号。另一方面，根据游戏的不同，可以接收信息的数量也不同，比如《任天猫狗》最多能接收 10 条，而《雷顿教授与奇迹的面具》则能接收 64 条。若超过了最大数量，则需要重新启动游戏。

运行 DS 游戏时的操作

在运行 DS 游戏的时候，按 HOME 键开启菜单，此时按住开始键，然后再按住十字键就能进行操控管理。分别是：按上亮度变强，按下亮度减弱，按左关闭节能模式，按右为开启。

AR 游戏

追加新游戏模式

按顺序完成各个游戏，就会逐渐追加新游戏模式。进入商店购买的新模式则需要金币进行购买。金币是利用计步器获得，获得方式请看本文左页相关内容。

地球仪

通关后在商店中购买。不停地对地球仪按 A 攻击，可以把它打坏。

钓鱼

AR 游戏将你周围的实景作为游戏背景，玩起来特别有趣。

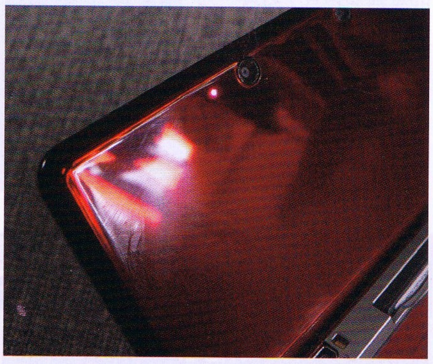


在你玩钓鱼游戏的时候，偶尔会出现超级马里奥中登场的乘云乌龟来钓章鱼哦，有时候还会出现 UFO。

3DS 摄像头

一点你需要知道的事情

在外部摄像头处有一个小孔，一旦你开启了外部摄像头，它就会闪光，一旦进入可以摄影的状态，这里会闪红光。这个设计主要是为了防止窃拍。同样的道理，即使你把 3DS 主机的音量降低到零、或者是使用耳机，只要拍下照片就会出现拍照的声音，而且声音会很大。这是日本等发达国家的规定。



SD 卡保存照片

不管你使用多大的 SD 卡，3DS 主机往 SD 卡内保存的照片也最多只有 3000 张，如果你有需要拍摄大量的照片，先往电脑里备份吧。

快速从拍摄模式切换到预览模式

按 Y 键可以快速在拍摄模式和预览模式中进行切换。

不思议拍摄的真相

在你使用不思议摄像进行拍照的时候，由于该功能的拍照随机生成效果，所以有时候会出现可怕的脸在照片里漂浮，看上去就像拍到了鬼一样……其实这是用内外摄像头同时拍摄，并且结合起来的出现的效果。也就是说，那个“可怕”的鬼脸就是你自己。

声音拍摄

当你在定时拍照中选择使用“声音”来拍照的话，当你喊出“OK”的时候就会拍下照片了。

水平对照器

拍照的时候按下十字键的下键，就会在上画面出现水平线，利用这个地平线对照器，可以保证你的照片不会拍斜了。

按日期整理照片

随着你拍摄的照片的增多，整理起来也成了一件难事。这个时候通过日期文件夹整理照片吧。另外还可以通过点击画面中的 + 和 - 或上下滑动滑动键进行一览照片数的增减。

擦肩通信 Mii 广场

按 R 键快进信息

在《收集之旅》和《擦肩通信传说》中可以通过按 R 键来快进信息。

雇佣的猫猫狗狗勇者



就算不进行擦肩通信也能够通过游戏硬币雇佣到勇者。在设定时选择“猫派”的是猫猫勇者，选择“狗派”的是狗狗勇者。

用 X 键来看 Mii

想看擦肩通信收集来的 Mii 情报时，用十字键或摇杆选择 Mii 后，可以按 X 键来直接看 Mii 的情报。

擦肩通信传说中的魔法

在《擦肩通信传说》中的 Mii 勇者可以使用各种不同的魔法。而使用的魔法取决于你在设定 Mii 时选择的颜色。蓝色是水系魔法、红色是火系魔法、黑色是暗系魔法等。另外，手持盾牌的敌人在被同样颜色的勇者攻击时会被暴盾。

擦肩通信后不要不玩游戏就结束

在擦肩通信广场有其他 Mii 来玩的时候，直接玩《收集之旅》和《擦肩通信传说》游戏比较好。因为要是结束擦肩通信广场的话，就不能得到收集品和加入的勇者了。不过不结束游戏，只是暂停中断游戏也没事。

3DS 声乐

听音乐

将电脑中的 MP3 格式的音乐放入 SD 卡适当的文件夹，就可用“3DS 声乐”来听音乐了。可以根据音乐家和 CD 专辑的情况来分成不同的文件夹。插上耳机把主机盖上也能听音乐，不插不行。在 SD 卡中一首音乐没有的情况下，除了能够录音和玩录音游戏以外，不能进行其他游戏。

3DS 支持的音乐文件格式有：*.m4a、*.mp4、*.3gp、*.mp3。
3DS 能表示出来的音乐文件最多为 3000 个，每个文件夹内能显示的文件最多 100 个，文件夹目录阶层不受限制，全部按 ABC、123、あいうえお的文字顺序来排列。

打击乐器

在“3DS 声乐”中听音乐时，可以按 L、R 键来制造出打击乐的声音。音效包括：鼓音或铃鼓、猫狗叫声、马里奥跳、获得硬币等。播放音乐时开启显示风格，在这个画面中打击乐器可以看到画面变化，比如飞机射击。根据打击乐器的不同，有时不用按，有时则需要一直按键。

盖上主机盖的时候打击乐器也有效，所以在觉得碍事的话还是关闭 L/R 键的音效功能吧。

按键操作

播放音乐的基本操作：

- A：播放 / 停止
- B：回到歌曲列表 / 返回上一层文件夹
- X/Y：切换打击乐器
- L/R：击打打击乐器
- 上 / 下：切换音乐波纹显示风格
- 左 / 右：前一首曲子 / 后一首曲子
- 摇杆：在某些音乐波纹游戏中进行游戏

3DS 的音乐播放波纹显示器

拉动下屏画面上方最中央的绳子可以切换播放显示风格。可以选择的风格有：波形、越野摩托车、射击游戏风格、播放者、Game&Watch、钟表、淡入淡出等。

钟表在这首曲子开始播放和播放结束的时候会显示为蓝色。

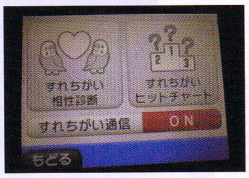
颠球游戏

在“3DS 声乐”中的 Game&Watch 风格的颠球游戏，可以用摇杆来操作角色移动。此外，在射击游戏风格的音乐波纹显示中，也可以用摇杆控制飞机移动，甚至用 L/R 键让飞机发激光。



这个老游戏风格的波纹显示器，可以用摇杆控制小人移动。

擦肩通信机能



在播放乐曲的时候点击“中意曲目”并进入“擦肩通信”后再把通信设置为“ON”，就能通过擦肩通信对乐曲名和音乐家进行互换。保存擦肩通信对手的数据，可以用来进行相性测试。

朋友名单 (Friend Code)

和 DS FC 系统的不同

在 DS 上每个游戏都有独立的“朋友名单”（简称 FC）和设定。而 3DS 上的 FC 将作为机器号码存在主机上。所以不必去每个游戏中进行设定。3DS 的 FC 名单中最多可以登录 100 个朋友。

朋友登录之后，可以知道对方是否在线、现在在玩什么、喜欢的游戏是什么等。当然，也可以设定成不进行通知。

如果你正在为究竟把哪个游戏设定为自己中意的软件而烦恼，不如把“安全使用说明”设定成自己中意的软件吧（笑）。

更新“跟大家说句话”

在朋友列表中，更新了“跟大家说句话”人的卡片的上方会有一个橙色的圈。



左图玩家AZ更新了“说话”，卡片上方出现橙色圆圈提示。

疑难解答

把 AR 卡丢了怎么办

主机附带 6 张 AP 卡。要是不小心弄丢了的话，上任天堂官网下载图片文件打印出来就行了。尽量不要用滑面和太薄的纸。因为这会使卡片因反光而难以被辨识或是因太薄而折掉。使用无光泽并且有厚度的纸来打印是最好的。或者，你可以看看本刊封底，那个大号问是什么？你懂得。

无法辨识读取 SD 卡

在未关闭电源的情况下就把 SD 卡拔出来的话，可能会发生无法正常读取 SD 卡的情况。可以关闭电源重新试试。另外需要注意，开启了禁止 SD 卡启动的开关就无法读取了。

* 无法启动《任天猫狗》计步器可能是这个原因。

触屏没反应时的起动方法

如果触摸屏出现异常，可以在设定画面进行修正。但是也有可能因为触摸屏的异常而无法进入设定画面。这个时候可以先关闭电源，然后同时按住 L+R+X 键，再打开电源就会出现修正画面了。

摇杆没反应时的起动方法

同上，只是改为按住 L+R+Y 键。

Part 4 3DS网络的重点应用!!!

Nintendo eShop

掌机网络化早就开始了，任天堂掌机从 DS 开始实现全球 Wi-Fi 联机游戏，DSi 大幅强化网络功能，而 3DS 则更进一步，各种通信功能可以实现很多玩法。而连接 Wi-Fi 网络更是可以方便的在 eShop 下载各种内容。

本章的内容

任天堂e商店的基本使用，信用卡充值，购买软件

eShop 使用

“据说11月底3DS系统更新后，eShop将增加很多功能和下载内容哦！”

当你玩腻了手上的3DS游戏，已经发售的游戏又没有你感兴趣的，期待的游戏还没推出的时候，可以到eShop上看看，也许能够找到一两个你喜欢的小游戏，而且价格比零售游戏便宜很多。

文/【3DS学院】online225

什么是 eShop？



任天堂在 3DS 上推出的在线商店系统，里面除了可以购买一些在 eShop 特有的 3DS 游戏或软件外，还有最新的游戏宣传视频（也有 Wii 游戏视频）。另外就是 DSiware 游戏，查看玩家对各游戏软件的评分等内容。eShop 在 DSi 在线商店的基础上进行了大副强化。马上就要带来的 11 月系统升级更是要大幅强化 eShop 的菜单系统和各种功能。所以先看本文入门吧！

* 截稿前 11 月升级尚未开始，以 2.2.0-4J 固件的 eShop 讲解。

初次进入 eShop

初次进入 eShop 要进行一些设置。第一项设置是，是否通过擦肩通信来接收最新的下载消息（默认为“否”）。第二项设置是，是否通过擦肩通信来共享下载软件的信息（默认为“是”）。第三项设置是，是否绑定任天堂俱乐部帐号，不绑定也可以正常使用。（如果绑定了，你在 eShop 里购买的游戏将会获得一些任天堂俱乐部的金币。金币可以用来换一些小礼物。不过任天堂俱乐部的礼品不支持海外寄送，你看着办吧。）

eShop 的主界面的介绍

上屏是所选软件介绍，“残高：XXX 円”代表你目前的 eShop 内的可用余额。

下屏从左到右的图标，依次为：设定・其他、充值、评价投票、关注清单、软件搜索、软件排行榜、新上架软件、新闻。后面的内容是各种游戏下载、宣传视频、排行榜、3D 宣传视频等内容。这些内容经常更换，有些内容错过以后可能就再没有机会了。还有一个搜索条，可以输入关键字进行软件的查找，以目前的系统来说，这对下载日版（和美版）DSiware 非常必要，找游戏都要用搜索。希望 11 月系统升级能够加强检索和目录功能，这样就不用频繁搜索了。画面的最下方是滚动消息条，点击相关的信息可以快速进入相关的页面。



下屏左上角处写有“メニュー”的小图标，点击后将会弹出一个快捷菜单。这里的内容跟主界面最左边的那五个白底图标的功能是一样的。

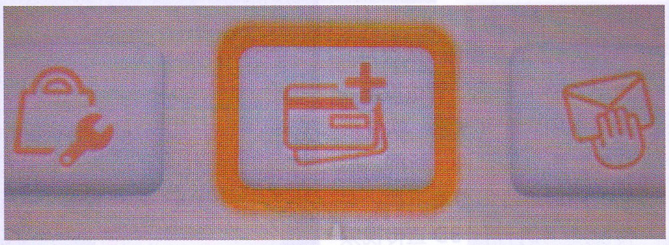
主界面内各功能详解

设定•其他（設定•その他）

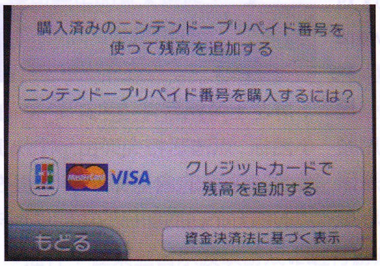


履歴	
软件更新的确认（更新ソフトの確認）	上画面显示为有更新的软件数量。
使用记录（ご利用記録）	可以查看曾经购买过的软件和充值记录。点击“このソフトの情報”，可以进入该软件的购买界面。点击“明細を看る”可以查看该软件的购买时间（精确到秒）等情报。
已购软件（購入済みソフト）	上画面显示了已购入的软件数量，下画面可以查看曾经购买过的软件信息。
过去的投票（過去のおすすめ）	可以查看你过去对某款软件的投票信息 右下角的“過去のおすすめを消去”用于消除投票的记录。
設定	
配信通知的设定（おしらせ配信の設定）	设定 eShop 的配信通知，上方的选项为希望接受配信，下方的选项为不希望接受配信。
情报送信的设定（情報送信の設定）	该功能将会把你购入的软件，浏览过的页面以及关注列表里的内容反馈给任天堂。左边的选项是拒绝送信，右边的选项是接受送信。
任天堂俱乐部会员 ID 设定（クラブニンテンドー会員 ID の設定）	这里可以变更 eShop 绑定的任天堂俱乐部会员 ID。
その他	
关于任天堂 eShop（ニンテンドーeショップについて）	官方简单地介绍了一下 eShop 和版权方面的声明。
使用记录消除（ご利用記録の消除）	可以删除该机所有的 eShop 使用记录。
关于咨询（お問い合わせについて）	里面有任天堂的官方网址和联系方式等信息。

充值（高の追加）



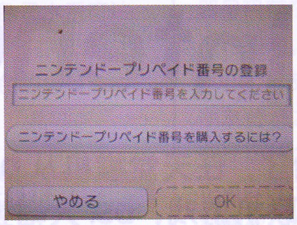
现在国内玩家给 eShop 充值一般有两种方式：在淘宝上购买卡密，或用信用卡。淘宝上能买到的任天堂点卡一般有 1000、2000、3000 和 5000 四种类型，基本都是在线卡密版。和某些网络游戏充值方式一样，你先付款，店家就给你发一个卡密，用 3DS 登陆 eShop 进行充值即可。

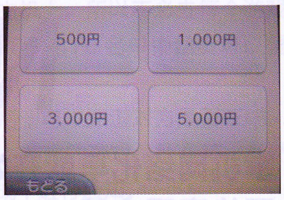


用信用卡的话，需要卡上带有 VISA，或 MasterCard，或 JCR 标志才能充值。

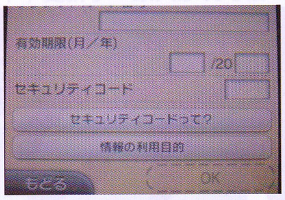
上面选项是用卡密充值，中间是一些说明，下面有银行标志的选项是用信用卡充值。

怎样用信用卡充值？









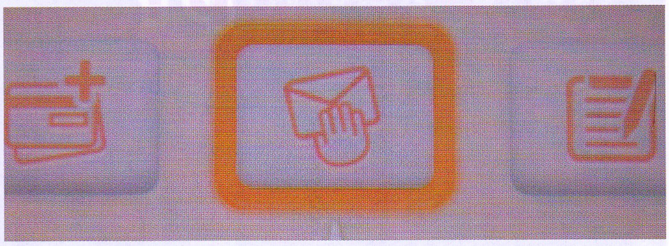


用卡密充值：选择最上面的选项，然后点击白色长条输入16位卡号。成功后，上屏下方的残高会增加相应的数额。

用信用卡充值：任天堂支持 VISA、MasterCard、JCR三种国际信用卡。选择如图的第三项，最先开始是选择充值金额，与卡密版不同，信用卡的金额为500、1000、3000、5000四种。选定金额后，根据你手上的信用卡来选择信用卡类型。之后按照图例来填写用卡的相关资料。最后点“追加する”来确认。

填写完毕后，点OK，进入确认页。如果数额无误，点“追加する”来提交。

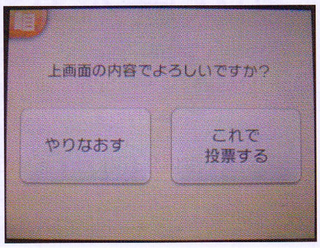
评价投票（おすすめ投票）



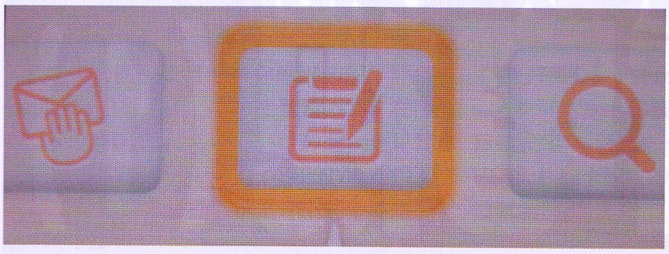
在这里可以给你的 3DS 上玩过的游戏（至少要有 1 小时的游戏时间）进行评价。

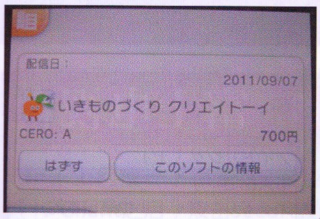
选择要评价的游戏或软件
第一、你认为该软件更适合哪种性别。
第二、你认为该软件更适合哪个年龄。
第三、你认为该软件可以打几星？
第四、你认为该软件是面向什么样的人？ “谁都可以”还是“善于游戏的人”？
第五、你认为该软件是什么样的游戏风格？ “想要轻松地玩”还是“想要认真地玩”。

最后上屏会显示你的选择，确认无误选择右边的“これで投票する”就可以评价提交了。如果想重新填写，可选择左边的“やりなおす”。你的评价将会成为 eShop 中该游戏评价的一部分，或多或少会影响到别人的购买意向。所以请务必认真选择哦。



关注列表（になるリスト）

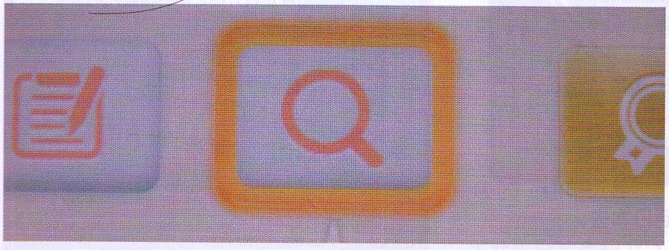




此处可以查看你曾经收藏过的关注软件，添加关注的方法请看“软件购买”部分。如果要想取消关注的话，点击左边的“はずす”，再选择弹出窗口右边的“はずす”。

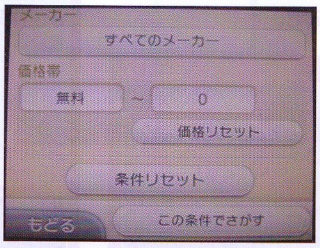
点击“このソフトの情報”进入软件购买界面。

搜索软件（ソフトをさがす）



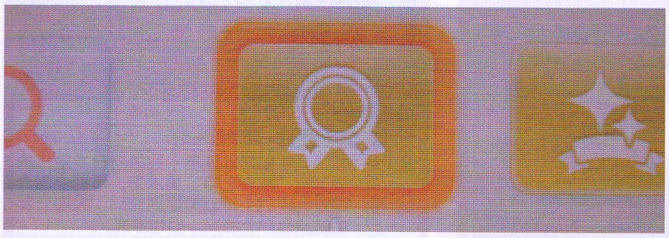
此项功能可以用关键词等条件来查找软件，或根据任天堂设置好的条件来查找。

自定义搜索条件（検索条件をこまかく指定する）：



主要分为4个搜索条件：游戏机（ゲーム機）、游戏题材（ジャンル）、厂商（メーカー）、价格区间（価格帯）。一开始4个搜索条件都默认为全部。

搜索软件（ソフトをさがす）



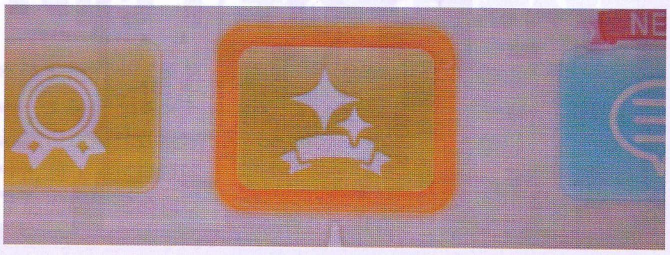
软件排行：

- 最近售卖中游戏排行（最近売れているソフト）
- 至今所有在售卖游戏排行（これまでに売れたソフト）
- 最近推荐游戏排行（最近のおすすめソフト）
- 至今所有推荐游戏排行（これまでのおすすめソフト）

影像排行：

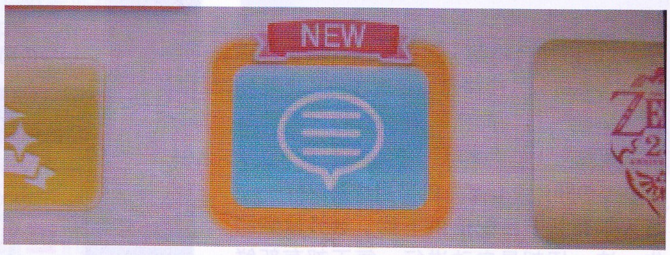
- 最近常被观看的影像（最近よく見られている映像）
- 点击可以查看相应的排行榜，而前面介绍的评价投票（おすすめ投票）部分，你的投票也将或多或少影响着排行榜。

新上架情报（新着情報）



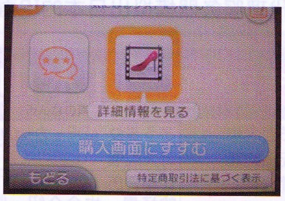
查看新出的软件（新作ソフトを見る）。
查看新出的视频（新着映像を見る）。

新闻（ニュース）：



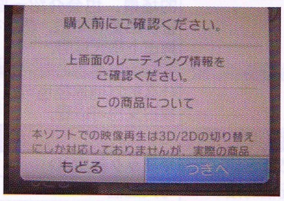
这里一般会通知你最近的软件上架或下架的消息。内容会根据实际情况经常出现变动，经常更新的都是热门游戏的宣传，和3D视频的下载。

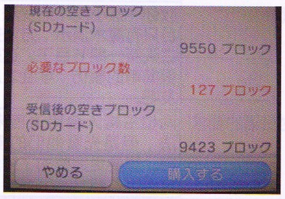
怎样购买软件？



当你选定一款想要购买的软件，就会进入类似左图的画面。

上屏显示游戏信息，比如价格、评价、配信开始日期等。下屏最上的“気になるリストに入れる”是把当前游戏添加到关注列表里，右边的小笔记本可以直接查看关注列表。如果你还没有下定决心购买该软件，可以把它先放入关注列表，以后可以很方便地找到它。中间左边的“みんなの声”可以查看与该游戏有关联的其他软件。正中间的游戏图标可以观看游戏的预览图。





接下来进入下载画面，要做的只是等待。如果这个过程网络断了，就要从第一步重新来过，但不用再次付费了。右边可以在线观看游戏的影象。



下完后按HOME键返回主菜单，会多出一个礼包，打开它，就会能看到刚下好的软件了。

上面的豆子数代表下载速度，最多4个。

eShop里买过的软件，删除后或更换SD卡也可以重新下载，而且无需再次付费。进入主菜单的“设定·其他”里的“已购软件”就可以再次下载了。

在3DS上收看日本电视台和富士电视台

用代理看电视（1）

“国内通过代理轻松收看日本3D电视节目的方式（软件方式）。”

文/硬核

任天堂的网络战略起步比其他公司慢，但这不妨碍他们搞创新。在日版的3DS上，一个新的服务项目出炉了，那就是“いつの間にテレビ”。

日本电视台和富士电视台跟任天堂合作搞的这个服务，旨在让你每天在3DS上看到新的电视节目。而且类似于真的“电视节目”，某一天的内容播过了就没有了一样，“いつの間にテレビ”的节目也是这样——每天都有新节目配信供下载，老节目则消失，这一切都是自动进行。每天都有新鲜感，这也是任天堂的初衷。



但是，并不是说你有一台3DS就可以享受到いつの間にテレビ的3D日本娱乐节目了。首先你的3DS必须是日版机才行，同样因为版权问题，这个服务只有在日本境内才能连接。当然，其他地方的人只要弄一个日本代理服务器模拟出日本的IP再用3DS接入就可以了，不用专门游到日本去。

这个虚拟的日本Wi-Fi环境要弄起来并不太难，就是步骤多了一点。大家可以先看看下面的节目介绍，感兴趣的话再来尝试设置IP看日本电视节目的方法吧。

节目介绍 日本电视台

节目名称	どうぶつ　DE　カレンダー
配信时段	每天配信
简介	动物日历，每天都会有可爱的动物嬉戏的场景。也会介绍一些相应动物的特征、历史等知识。最后根据中国十二生肖占卜每天运势。
对日语的要求	节目主要是看可爱的动物，知识、占卜什么的其他途径也可以了解到，所以不懂日文也可以看。



节目名称	マジック教室3D
配信时段	每天配信
简介	教你一些小魔术的变法，有时候一期节目只有魔术演示，方法揭秘就要等到第二天新一期节目了。这些小魔术都可以很简单的模仿，学会之后去忽悠你的朋友吧。
对日语的要求	两位主持人会用语言来解释魔术的变法，但是光看他们的演示也基本能明白。想要更完整的了解还是需要一定的日语听力能力。



节目名称	ぶらり特選　鉄ビュー3D！
配信时段	每天配信
简介	以电车司机的视角来看从一个站点到下一个站点全过程。其实就是在车头架一台3D摄像机录下全程然后播给我们看，可以看看日本大城市的风景。
对日语的要求	静下心来想象自己正坐在电车上看风景吧，想要弄明白是哪个站点的话才需要日文知识。



→经常不出门的我特别喜欢这种看似不着调的节目！

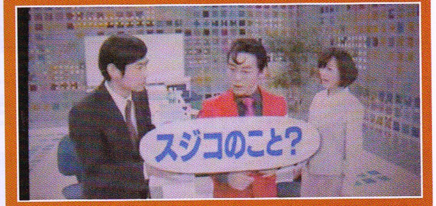
节目介绍 富士电视台

节目名称	アイドリング！！！
配信时段	每天配信
简介	アイドリング！！！也是日本的一个偶像团体，现在是20人。3DS上的节目主要是看她们玩大相扑对战，当然只是做做样子，不会很激烈。
对日语的要求	看美少女相扑不需要语言，虽然她们在正式开始之前会跟裁判闲聊半天。



↑通常几秒钟就结束战斗了，MM们都不敢认真开打啊。

节目名称	日刊トビダス
配信时段	每天配信
简介	节目每期会介绍不同的日本时事和词语，包括术语和流行语等等。然后就是以此为主题的搞笑短片，片中人故意找一大堆与介绍的词语相近的其他词来不懂装懂。
对日语的要求	一个以语言为主的节目，听不懂说什么，这个节目就没有看的必要了。



↑现在新冒出来的词语越来越多，不学就要OUT啦。

节目名称	3D　ちょうこくの森
配信时段	周一至周五配信
简介	雕刻艺术欣赏，拍摄自日本箱根的“雕刻之森”美术馆。每期全面介绍一个馆藏的雕刻作品，大部分都是户外雕刻，相当漂亮。
对日语的要求	屏幕上会有文字介绍作品的意境、作者等等资料。不过这些都可以在网上查到，所以对语言没有要求。

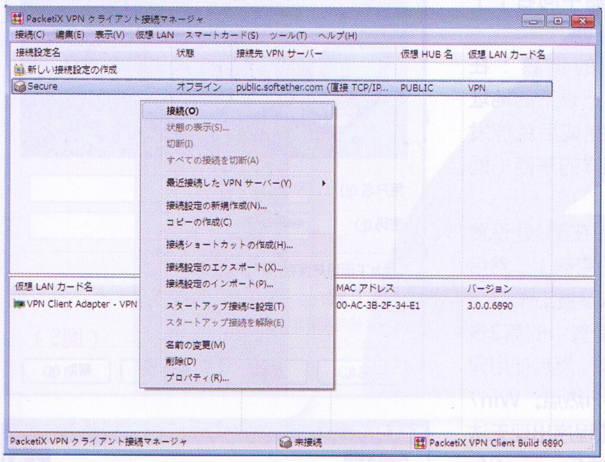
节目名称	ENJOY！SPORT
长度	周六、周日配信
配信时段	体育比赛现场的3D录像，就像我们平时看的体育比赛转播，当然都是日本选手。因为时间限制，这里播放的都是一些能很快完成的项目，比如体操。
对日语的要求	比赛会配有简单的解说，主要还是看运动员的表现，所以听不懂日语也没关系。

（节目平均时长2分钟，穿插半分钟的广告。）

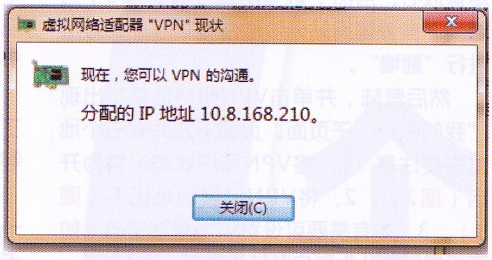
使用PacketiX VPN的下载设置教程

如果上面的节目中有你感兴趣的，而你又有一台日版3DS，不妨接着看下文。在国内让你的3DS能够接收到いつの間にテレビ的内容根本在于创立一个日本IP的Wi-Fi接入环境，方法有很多种，这里介绍的一种是比较常用的，成本也低。你需要一台能联网的Windows系统电脑，一个USB无线网卡。

1 首先下载一个叫做PacketiX VPN Client的软件（分32位和64位版，根据需要选择），然后下载对应的配置文件secure.vpn（上网搜一下很多）。安装PacketiX VPN Client之后，双击secure.vpn，或者先启动PacketiX VPN Client，在里面选“文件”→“导入VPN连接设置”来导入secure.vpn文件。完成后软件界面上会出现一个新建好的连接设置，双击或者右键选连接，这时会出现一个窗口要求你同意相关条款，点击“Agree to ……”按钮确认。直到最后屏幕显示下图就证明已经连上了日本VPN，这时去找个可以查看本机IP的网站确认一下吧。

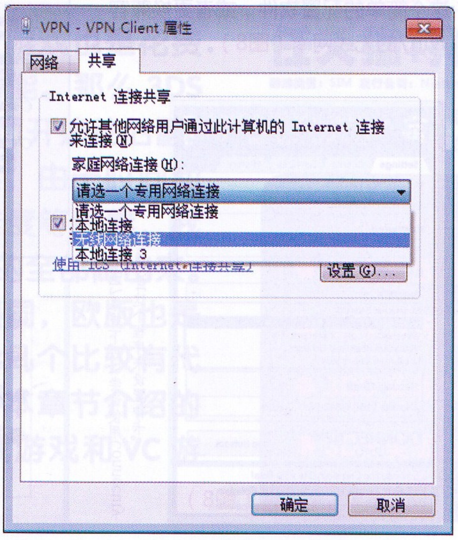


←导入secure.vpn之后就有这条设定出现了，双击、右键选择“接续”、选中后回车等等都能启动这个连接。之后就只要等着出下一个窗口就行了。

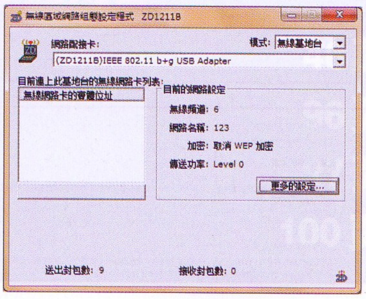


↑IP地址都是随机分配的，这个跟连接3DS没什么关系，不用管。

2 接着连上USB网卡，打开“控制面板”→“网络和Internet”→“网络连接”。查看“VPN - VPN Client”的属性，在“共享”标签里勾上“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”，如果要选择一个连接，选你USB网卡的无线连接。然后使用USB无线网卡的配置程序将网卡变成Wi-Fi热点。因为网卡的规格不同，它们的配置程序也不尽相同。玩掌机的大多比较熟悉“神卡”、“盟卡”之类的，它们的配置程序都是类似下图这种，直接把模式选成“无线基地台（Access Point）”就行了。

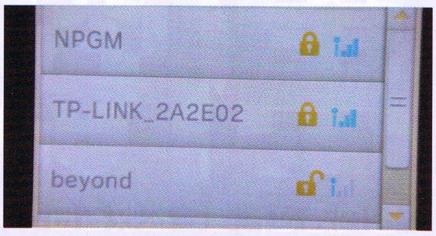


←选择的时候确定你USB无线网卡的连接名称，不要弄错了。



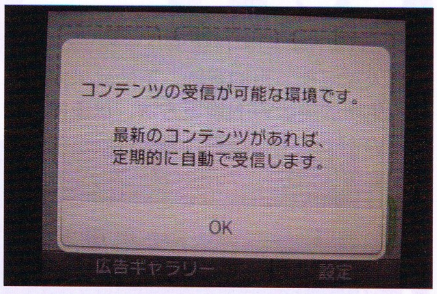
←经常用PSP联机的朋友应该会熟悉这个软件的操作。

3 打开3DS，进入“本体设定”→“インターネット设定”→“インターネット接续设定”。新建一个连接设定，找到刚才USB无线网卡建立的Wi-Fi，连上测试通过的话就全部搞定了。（为了后面的测试顺利，建议顺便把其他Wi-Fi连接设定暂时删除，或者不要进入那些Wi-Fi的范围。）



正式运行

いつの間にテレビ在3DS的eShop里免费下载，装好后第一次运行要填写生日之类的信息，然后在SD卡里做一个大约2537格的空间用来存放视频，所以请确保你的SD卡还有这么大的空间。正式进入后，点击右下角的“通信チェック”按钮，检查你刚刚建立的日本Wi-Fi是否有效。弹出以下消息就证明成功。（右图）接下来只需要插上3DS的电源线，等待节目的自动配信了。合上盖子、退出いつの間にテレビ、进入睡眠状态时都可以自动接收。另外广告是分开接收的，你可以在“広告ギャラリー”里面查看，没事看看日本一些有趣有创意的广告也不错。



因为没办法控制下载的时机，至少在当天的节目没有接收完全的情况下请尽量保持这个Wi-Fi的畅通。

在3DS上收看日本电视台和富士电视台

用代理看电视（2）

“国内通过代理轻松收看日本3D电视节目的方式（注册网页代理方式）。”

文／飞蓬草

前面我们介绍了日版3DS设置VPN来接收任天堂电视节目的方法。下面就来为大家介绍免费的美版VPN设置方法。这里使用的美版VPN并没有日版那么复杂，我们甚至不需要安装任何软件，只需注册账号并进行设置即可。

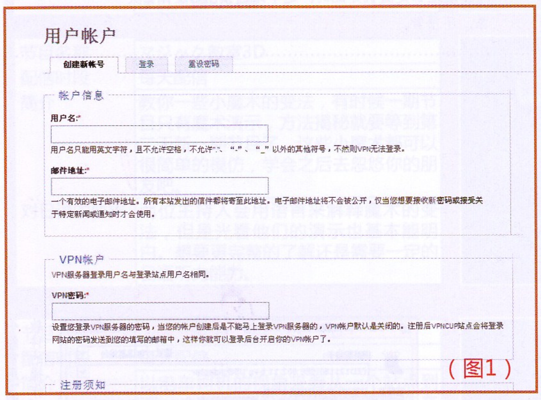
> ！编者注：本方法同样适用于日版机器，只是需要寻找提供日本代理的服务商。这里提供两种方式，其实并不分日版美版，日版使用软件，美版使用网页注册的方式只为了演示。习惯哪种方法可自行选择。（如果选择跟本刊教程不同的方法，日版3DS请选择日本代理，美版3DS选择可实现美国地区IP的软件。）

一、网络端设置

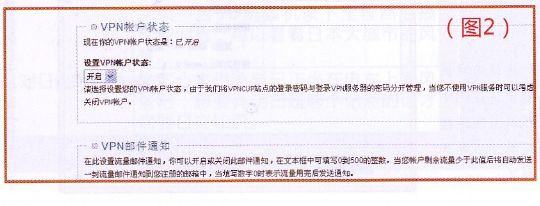
首先，登陆http://www.vener.info，然后直接单机注册，填写好相关信息（图1）。

注：本VPN免费版限流量为500MB/月，不过如果只给3DS用基本是用不完的，尽管放心。当然，VPN不止可用于3DS，当遇到一些外国网站无法登陆时也可用此方法进行“翻墙”。

然后登陆，并单击VPN账户选项，出现“我的账户”子页面。页面下方共有三个地方需要注意：1、将VPN账户状态设置为开启（图2）。2、将VPN域名地址记下（图3）。3、如有需要可设置VPN登陆密码（如不设置即默认为账户登陆密码）（图4）。



（图1）



（图2）

二、PC端设置

将网站上所需的一切搞定后，再进行PC端设置。由于WIN 7和WIN XP会有所不同，所以在这里分开来说。

WIN XP：右键单机网上邻居选择属性——在右侧选项栏中选择创建一个新的连接——连接到我的工作场所——虚拟专用网络连接（VPN）（图6）。

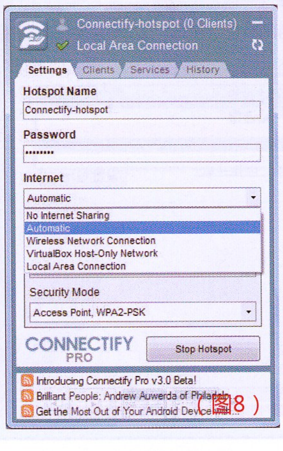
WIN 7：单击电脑右下角的网络——打开网络和共享中心——设置新的连接或网络——连接到工作区——使用我的internet连接（VPN）（图7）。

注：只列出关键步骤，省略中间若干个下一步。

接下来是两个系统共同的步骤：在INTERNET地址栏里填入刚才记录下的地址（图3）。继续一路下一步。完成后就能发现多出了一个类似宽带连接一样的东西（图5）。

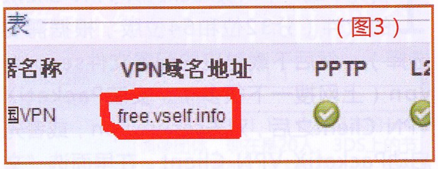
然后打入账号密码（注：如在图4处设置了VPN密码，则打入此处设置的密码），然后等待其连接成功，即完成了VPN设置工作。

接下来的步骤跟前文日版设置中的第2步一样，接上网卡，设置网络共享，然后使用网卡配置程序将你的电脑变成Wi-Fi热点。Win7系统下如果神卡的配置程序出现无法启动等问题，可以尝试Connectify这个简单的配置软件，或者更换兼容Win7的无线网卡（图8）。

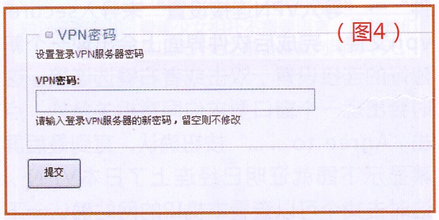


（图8）

↑WIN7系统下可以尝试使用Connectify-hotspot这个程序来设置神卡。



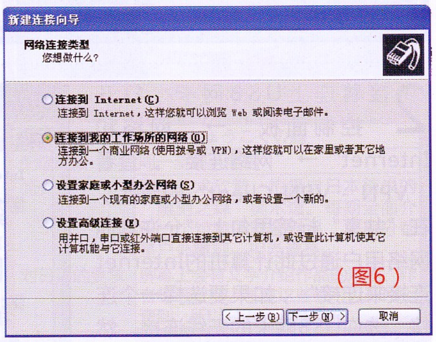
（图3）



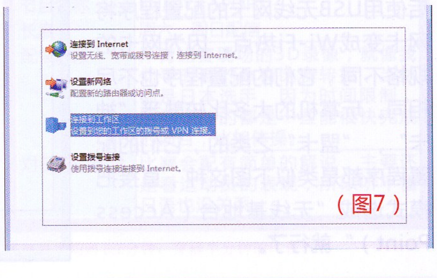
（图4）



（图5）



（图6）



（图7）

Part 5

日版游戏图鉴 美版游戏精选

127个

游戏机还是以游戏为本，游戏也是花费我们最多时间和金钱的功能。那么3DS到底有多少款游戏？从本页开始往后翻，你会慢慢找到答案。当然，由于时间和篇幅问题，还有收集的难度等因素，我们不能保证可以一个不落的全部做出来。而美版游戏很多和日版相同，欧版也是如此，所以我们只能挑选几个比较有代表性的美版游戏。另外，本章节介绍的游戏都是3DS游戏，下载游戏和VC游戏见后面的章节。

●游戏推荐度说明

任天猫+狗

游戏类型：SIM **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2011年2月26日 86%

每个游戏的资料最后，都有一个百分比数值。这个数值是推荐度，数值越大代表越值得购买。数值是根据国外媒体综合评价计算而来，可以参考。另外截稿前未发售的游戏没有此值。

本章的内容

雷顿教授与奇迹的假面

游戏类型：AVG **发行公司：**LEVEL-5
发售时间：2011年2月26日 89%



LEVEL-5推出的人气益智冒险类游戏《雷顿教授》新三部曲的第二部《雷顿教授与奇迹的假面》伴随3DS的首发推出了。《雷顿教授与奇迹的假面》是《雷顿教授与魔神之笛》的续作，以能实现持有者愿望的“奇迹面具”为主题，雷顿教授将用面具魔力所创造出的世界奇迹之街蒙特多尔为舞台，与企图将街道导向毁灭的面具绅士展开脑力对决。游戏中还会穿插雷顿教授高中时代的故事。

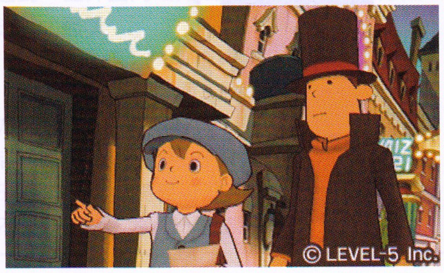
除了剧情模式之外，也有各种附加模式内容可以玩。当然这些都利用了3DS的特殊机能，实现了新玩法。

游戏收录了3个附加模式。在“杂耍兔子”里，会有可爱的兔子表演歌舞。而“销售一空商店”要通过适当的陈列商品，刺激顾客的购买欲望。“发条机器人”像走棋一样，让特殊行动模式的机器人顺利通过重重阻碍到达目的地。这些都是能让玩家绞尽脑汁思考解法的有趣益智游戏。

“虽然是个好游戏，但懂日文是关键。”



↑即使是最常见的对话场景，人物和背景之间也是有3D立体效果的，记得打开3D立体视。



↑人物采用的是多边形建模加卡通渲染的方式，更适合3D立体视的表现。



↑各种小游戏模式也是本作的一大特点，紧张剧情的间隙也来玩玩这些吧。

山脊赛车3D

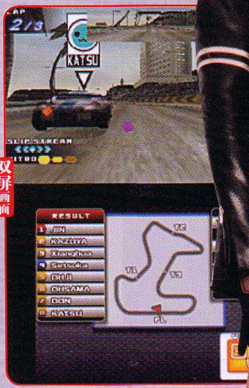
游戏类型：RAC **发行公司：**NBGI
发售时间：2011年2月26日 70%

经典的《山脊赛车》系列新作登陆3DS。通过3DS的立体视，让你置身真正的赛车场上，漂移和高速行驶带来的爽快感大增。赛车的细节处理比较到位，强调激烈爽快感的赛车体验比以往逼真。游戏加入众多全新的赛道和赛车，若干系列中的经典赛道也全新重制。而在联机的时候，还能通过3DS的前置摄像头将你的头像作为游戏里的人物头像显示出来，也许你会碰到MM或者帅哥哦。

“永远的首发游戏当然也有3DS版！”



↑比赛时，如果对方使用照片作为头像就是这样了。





↑下屏显示赛道全程以及选手的即时排名情况。

任天猫+狗

游戏类型：SIM **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2011年2月26日 86%



↑宠物们的画面集中在了有3D效果的上屏，下屏以功能菜单为主。



↑遛狗的过程能碰到很多其他的小狗，利用擦肩通信的话能碰到陌生人哦。

NDS上的宠物游戏名作《任天狗》的3DS版同样分为3个版本，初始可以购买的狗狗不一样，通过提高饲养点最后可以获得全部27种狗，外加1种隐藏机器狗。3个版本中的猫咪都一样，只能获得3种猫，区别是各版本买到的第1只猫猫的毛色不同而已。游戏继承了前作精髓，加强了画面效果，猫猫狗狗的造型焕然一新，毛发感使这些可爱的宠物更加逼真。新加入的擦肩系统提高了玩家间的互动。轻松的音乐、立体感超强的画面、可爱的狗狗，不知不觉之间感觉自己真的养了宠物一样，很有代入感。





战国无双 编年史

游戏类型： ACT **发行公司：** Koei Tecmo **发售时间：** 2011年2月26日 **90%**

以日本战国为背景，追求一骑当千爽快感的动作游戏《战国无双》系列在3DS上的第一作。通过3D立体视功能，战场表现出前所未有的火爆，游戏的内容也显得颇有诚意。

玩家可以切换操作配置在地图上的4名武将，有战略性地一步步实现攻占敌方阵营的目的。主角是玩家自由设置的武将，你将和游戏中登场的超过40名战国武将发生剧情，体验战国时期的精彩。玩家的化身还和这些武将存在“好感度”，借由对话事件提升好感度还会影响到之后剧情的发展。甚至“友好度”高的武将，还会获得各式各样的特典奖励。

通过无线网络下载游戏追加的故事剧本之后，内容将会保存在SD卡内，在游戏中的“外传 将星列传”中进行选择。而利用擦肩通信，可以根据游戏内事前设定好的军队、武器等进行合战。在交战过后，双方的友好度会提升。



↑继承了系列的传统，武将位置和敌兵阵营在地图上一览无余。除了在战场上厮杀，合理安排武将位置和行军路线是取胜的关键。



↑下屏显示战场大地图，以及4位可操作武将的位置，切换武将的操作很直观。



↑游戏会详细的记录下你的“战历”，并且在擦肩通信的时候可以传给其他玩家看。

“颇见诚意的无双，不过手感不用太期待。”

泡泡龙3D



游戏类型： PUZ **发行公司：** Square Enix **发售时间：** 2011年2月26日 **65%**

原Taito公司的人气休闲游戏《泡泡龙》也推出了3DS最新作品。作为正统系列，游戏的基本规则是3个以上相同颜色的泡泡连在一起即可消去，玩家的目标是消除每个关卡中的所有泡泡。

3DS版泡泡龙最大的不同是，通过3D立体视效果，玩家能够体验3D立体感的泡泡龙游戏。而且，本作还加入了一个活用3D立体视的新要素：机关泡泡。这个模式设计了让玩家来挑战的100秒泡泡和持续泡泡等游戏，让玩家在3DS主机上充分体验到全新进化的泡泡龙乐趣！



↑超级经典的泡泡龙 PUZ 游戏，在 3D 画面下游玩又是另外一种感觉了。



↑游戏内容主要都集中在上屏，下屏用来显示各种数据，比如时间、分数等等。

超级街头霸王4 3D版

游戏类型： FTG **发行公司：** CAPCOM **发售时间：** 2011年2月26日 86%

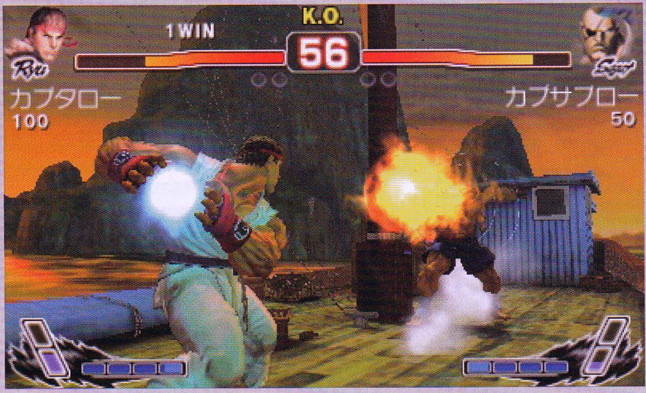
“3DS初期国内普及率最高的游戏！”

在3DS首发游戏中，由CAPCOM推出的《超级街头霸王4 3D版》成为初期展现3DS机能的最佳游戏。最初以为是缩水版，却出乎意料的保留了街机版全部35个角色和所有技能；同样作为第一款支持裸眼3D的格斗游戏，其3D魄力也非常值得体验。除了局域联机对战，还支持通过网络与世界各地的玩家对战。



↑触摸屏的简易出招按钮是初学格斗者的福音，一些超难的连技也能轻松使用。

除了练习模式，还有连续技训练课程，每个角色均有24个等级的课程，全部完成需要很高的水准。另外，用对战点数摇扭蛋，然后组建五人小队同其他玩家擦肩对战也是个不错的乐子。



←特殊的3D视角，显然是为了突出人物之间的距离感而设置的视角，却增加了新鲜感。

巨型恐龙之战3D

游戏类型： ACT **发行公司：** Ubisoft
发售时间： 2011年2月26日 66%

这是一款以远古地球为舞台，让玩家来培育自己的恐龙进行战斗的动作冒险游戏。在游戏中，玩家将化身为一只只远古恐龙，必须通过战斗提升自己的能力，并以恐龙王为目标不断前进。当玩家成为恐龙王之后，就会与支配大地的邪恶恐龙对决，目标是打倒它拯救即将灭绝的伙伴们。除了通过3D立体视呈现给玩家充满魄力的逼真恐龙对战之外，也将对应擦肩通信等要素，让玩家可以获得更多的游戏乐趣。



↑游戏对于各种巨型恐龙的描绘是一大看点。两个大家伙打起来动静可是不小。

胜利十一人 3D足球

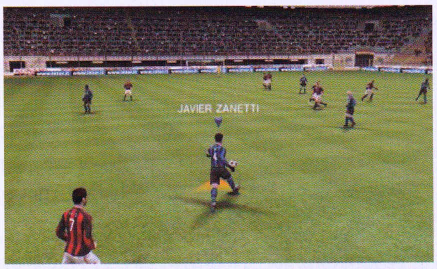
游戏类型： SPG **发行公司：** KONAMI **发售时间：** 2011年2月26日 77%

3DS版《胜利十一人》新作活用3D立体视，将足球场地的纵深感和传球的距离感表现的让人感动；还使用了约翰和北泽豪的实况解说，更具临场感的实况体验。

在3D立体画面下，玩家将会置身于足球场上，仿佛自己就是球员奔驰在绿茵赛场。由于3D效果能够表现画面的深度和距离感，因此玩家在发球的时候更容易掌握距离和球员位置。通过进球回放系统，能够对每一个镜头进行把握，摄像机角度的自由调整更可以让你不放过任何一个角落。

除了196个国家队和俱乐部登场之外，游戏还有其他丰富的游戏模式，当然也支持3DS的擦肩通信功能。

“体验掌上3D实况足球的最佳时机”





↑以3D立体视的形式来全面回放进球的过程，转动镜头的时候一定非常有感觉。





上海3D方块

游戏类型： PUZ **发行公司：** SunSoft **发售时间：** 2011年3月3日 **66%**

这里所谓的“方块”，其实就是一款麻将图案的立体连连看游戏，这个类型在多年前曾流行过一段时间。虽然是传统街机游戏类型，可惜由于玩法相对另类，受众面还是比较窄的。不过虽然是休闲类型，游戏的难度可不低。关卡模式有9个难度，每个难度又分20关。一开始只用两两消除就可以了，后来就需要先观察图案的方向，稍不留神就会无解，然后重新开始。另外还有在平面上进行的特殊模式。

游戏利用3DS的3D立体视，将传统的麻将连连看的游戏性发挥到最大。而且在联机模式下，只需拥有一张卡带就可以进行对战，这也算是比较人性化的设定了。



↑换一种摆放的形式，将麻将团成立体方块，也符合 3D 的另一层含义。

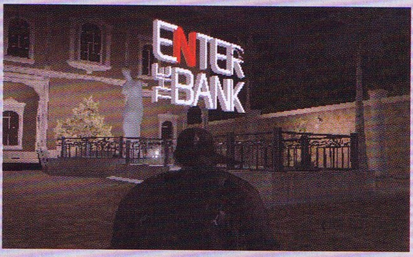


↑游戏也包含传统的“2D 上海”游戏方式，经典的模式还是不能丢啊。

分裂细胞3D

游戏类型： AAVG **发行公司：** Ubisoft
发售时间： 2011年3月17日 **56%**

根据2005年发售的PS2游戏《分裂细胞 混沌理论》为基础，进行立体化重制的潜入动作游戏。3D版中的关卡使用立体显示是最大特色。动作潜入要素也有所改进，比如新的引导信息等系统给玩家带来和系列往常不一样的体验。可惜的是，本作的操作设计不太成功，游戏进行时的帧数也略显不足。



↑从游戏画面以及故事、关卡设计的角度来说游戏是不错的。系列饭丝可以试试看。

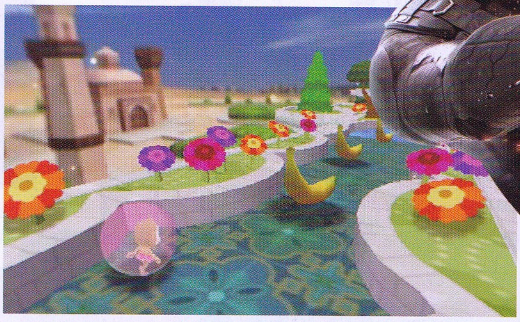
超级猴子球3D

游戏类型： ACT **发行公司：** SEGA **发售时间：** 2011年3月3日 **66%**

可爱的平衡动作游戏系列《超级猴子球》的最新作也推出了3DS版。该系列以可爱的猴子形象和滚滚球的方式让玩家在复杂的场地中获取香蕉，以跑到终点为目标。

3DS的《超级猴子球3D》除了通过3D立体视带给玩家立体感的游戏乐趣之外，还收录了让玩家们一边朝终点前进，一边收集香蕉的“猴子球模式”、对应最多8人联机竞速的“猴子赛车”，和对战动作类型的“猴子格斗”三个模式。所以这次即便是系列的老玩家，也可以体验到全新进化的3D版超级猴子球！

“最近两年猴子球的人气突飞猛涨”



↑玩家控制的是场地而不是猴子本身，3DS 可以使用摇杆或者晃动 3DS 主机本体来控制。

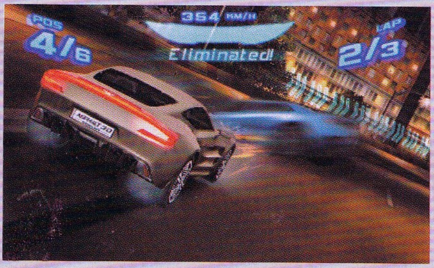


沥青都市3D 氮气加速

游戏类型： RAC **发行公司：** KONAMI **发售时间：** 2011年3月10日 **75%**



↑下屏显示的地图都有一定的立体感，从画面效果上看很有意思。



↑游戏的截图看上去不错，但是实际效果却不怎么样，而且帧数不稳定。

手机游戏大厂Gameloft的经典赛车竞速游戏也登陆到3DS平台。其实3DS版“氮气加速”移植自苹果iOS版《沥青都市6》，使用视觉特效来优化这款移植作品在3DS上的画面表现，努力给玩家带来和iOS版不一样的体验。作为新世代的3D赛车游戏，游戏中的的车款包含奔驰、法拉利、兰博基尼等世界等级赛车，让玩家有机会体验这些超豪华跑车的魅力。

3DS版包含的模式有“生涯模式”、“淘汰模式”，还有类似《极品飞车》的警匪追逐模式等。除了本地通信游戏外，游戏还支持多人在线游戏。

高达 3D战斗

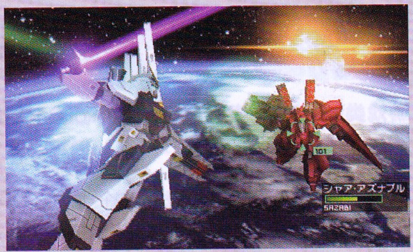
游戏类型： ACT **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2011年3月24日 **78%**

NBGI在3DS上推出的第一款高达题材的ACT游戏。突破了过去在NDS上受到的机能限制，这次在画面的处理上显得游刃有余。之前就已经烂熟的2D画面配上裸眼3D立体视，让本作在画面表现力上超越了NBGI此前掌机上的任何一款高达游戏。

沿用过去一贯使用的任务模式，“3D战斗”的故事线仅仅包含《机动战士高达》《机动战士Z高达》《逆袭的夏亚》这三个UC年代的历史剧情；加上游戏中有一半的任务都是直接从过去的系列作品中直接移植过来，所以游戏内容让部分高达老玩家失望。可是，如果你是一个真的高达魂之继承者，又怎么会计较这些呢……



←下屏模拟成座舱式的画面，也许坐在高达内看着仪表盘就是这种感觉吧。


↑驾驶各种高达，在广阔无垠的宇宙空间里与对手酣战吧。


↑一台钢坦克面对黑色三连星，这么悬殊的战斗将以怎样的结局收场？

疯狂兔子 时间旅行

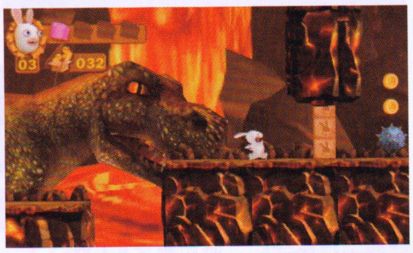
游戏类型： ACT **发行公司：** Ubisoft **发售时间：** 2011年3月24日 **58%**

“轻松的平台游戏，简单的有些无聊”

疯兔系列通常是迷你游戏合集，这次UBI公司将3DS版打造成2D平台风格的动作游戏。对应游戏标题，游戏的关卡包括了恐龙时代、古埃及、中世纪欧洲等主题。疯兔们乘着洗衣机一样的时空机器在这些地方穿梭，攻克各种陷阱和机关，收集硬币，完成各个疯狂恶搞的关卡。遗憾的是，游戏没有很好的使用3D立体视，关卡中几乎没有什么3D效果；而且玩法也比较简单，各种场景和敌人的打法都很单调。




↑或许疯兔本身就不适合这种传统的游戏形式，游戏整体感觉比较单调。

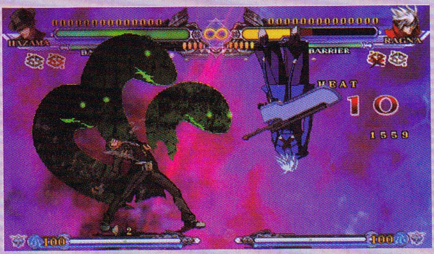

↑远古的恐龙时代，疯兔如果被霸王龙吃了，世界就清静了。

苍翼默示录 连续变换2

“游戏模式极大丰富，绝对让你觉得超值”

游戏类型： FTG **发行公司：** Arc System Works **发售时间：** 2011年3月31日 **64%**

《苍翼默示录》是著名的《罪恶装备》开发小组开发的全新次世代2D格斗游戏，已经在街机、家用机和掌机平台推出了多部作品。系列新作《苍翼默示录 连续变换2》相对前作，增加了松鼠娘、浪人管家、魔法少女和“12”这四个新角色。调整了角色之间的平衡性，并有全新的剧情模式、生存模式和军团模式。在剧情模式中可以了解到各角色的来龙去脉与过去，而且是全程语音。生存模式则需要培养出自己最强的角色对付随机出现的敌人；而军团模式可以“招兵买马”组建自己的队伍，一路战斗下去。


↑Arc System Works 公司的格斗游戏以超炫超华丽的2D画面著称。


↑超杀发动时会有人物的大特写演出。可惜游戏运行时的帧数不太稳定。



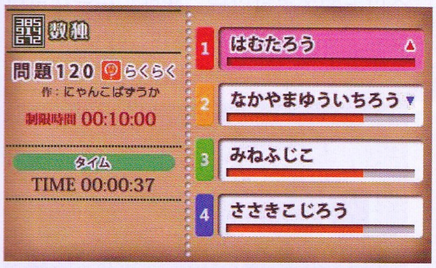
↑游戏模式众多，在军团模式中组合你自己的军团击溃敌人吧。

Nikori数独3D

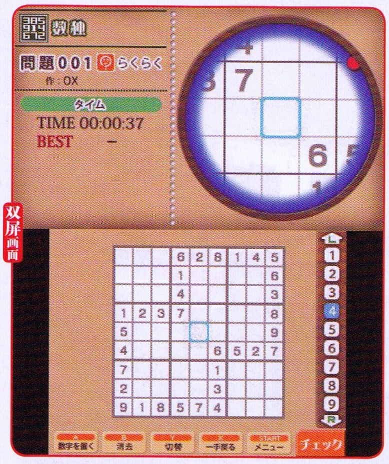
游戏类型： PUZ **发行公司：** Nikori **发售时间：** 2011年3月31日 64%

Nikori公司的数独解谜系列首次登陆3DS平台。该系列以最近几年在世界范围内大受欢迎的解谜游戏“数独”为基础，3DS版设计了8个种类的1000个问题，还支持4人联机对战。通过触摸屏和立体视机能，游戏时输入的文字可以立体放大显示，对应的手写输入也比较直观。

“数独在NDS上玩的够多了，3DS版还值得买吗？”



↑游戏支持4人联机对战，看解决一个问题谁用的时间最少。联机只需要1张卡带哦。

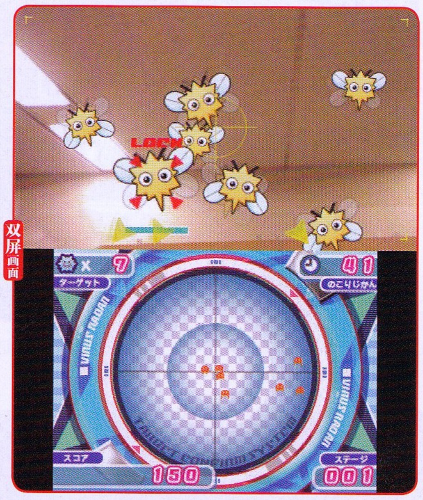


← 上屏放大光标所处的位置，对于眼睛不好的老人来说，这种功能很体贴。

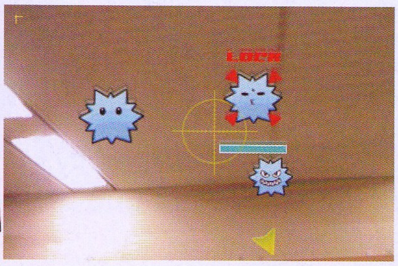
病毒射手XX

游戏类型： STG **发行公司：** Dorart
发售时间： 2011年3月31日 63%

一款运用增强现实技术（AR）的射击小游戏。通过摄像头捕捉，现实的景象中会“出现”各种各样的病毒，在上屏用3D立体视显示出来，仿佛病毒真的在你眼前出现。游戏利用陀螺仪功能，晃动3DS主机即可瞄准病毒射击。关卡有150个以上，故事模式说的是病毒进一步扩散，威胁到整个地球的安全。作为志愿者的玩家，要时刻捍卫我们的地球，与病毒对抗到底。任务模式提供了3种难易度关卡，当你成了能够独当一面的灭毒专家，一定要完成所有关卡来捍卫家园哦。



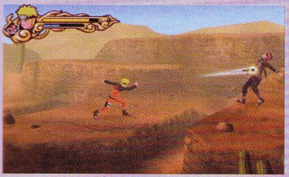
↑病毒从四面八方而来，要是没有下屏的雷达图，想要及时找到它们就困难了。


← 病毒虽可爱，还是要射杀。

火影忍者疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！

游戏类型： ACT **发行公司：** Takara Tomy **发售时间：** 2011年3月31日 70%

一款横版卷轴类的动作火影游戏。故事讲述“第三次忍界大战”后的故事，各地正在以独自的方式保持着实力的均衡。突然各地全面加强了军事整顿，这背后隐藏了什么事件呢？主人公漩涡鸣人将独自挑战5大首脑——水影、雷影、土影、风影和火影。3D画面的全新战场将会令对战更加白热化。


← 游戏采用了常见的横向卷轴关卡方式。



职业家庭棒球2011

游戏类型： SPG **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2011年3月31日 78%

职业家庭棒球系列在3DS上的新作。通过3D立体视，选手在赛场的存在感和全垒打等效果得到大幅提升。球棒、手套等细节也更加完美的再现。同时首次使用了真实选手的照片充当选手卡片图案。

虽然是运动类型，但是游戏中的成长系统却可圈可点。比如加入了RPG式的升级系统，每个队员都可以在他们不断的比赛中成长。最具特色的要算明星球队，他们来自NBGI公司的众多名作，比如《偶像大师》《铁拳》《噬神者》等游戏中的角色都穿上棒球服来跟你一较高下。另外，本作也支持一卡双机的联机方式。

“超多的角色乱入棒球大乱斗！”



← 战斗机也来打球，你能Hold住吗？

模拟人生3

游戏类型：SIM **发行公司：**EA **发售时间：**2011年4月1日 **66%**

EA最畅销的模拟类游戏《模拟人生3》也推出了3DS版。在EA公司的全平台策略下，这是必然的结果。3DS版是按照家用机版本移植而来，所以没有PC版大量的资料片中的内容。Karma能力是PC版特有的系统，完成人物特定的“愿望”就能获得Karma点，然后通过消耗这个点数直接达成一些平时不可能的事情。这个玩法仿佛有一种使用了作弊码的快感。虽然3DS版不是最好的版本，但就移动设备来说，3DS的《模拟人生3》可能是最好的选择。

“游戏模式比较丰富，让人觉得比较超值”



↑建造人物时有丰富的选项，直接触摸下屏进行选择也让操作更加方便。



↑下屏除了显示各种数据、按钮外，还能显示正上方俯视的视角，以便确认位置。

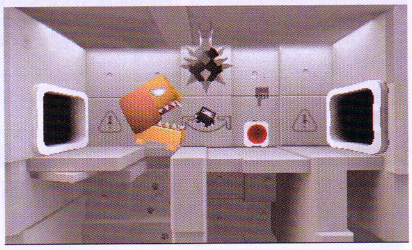


立体忍者

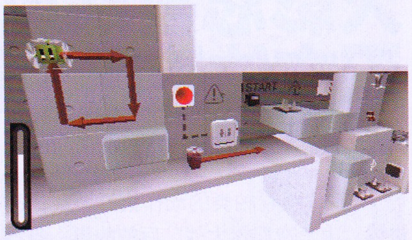
游戏类型：ACT **发行公司：**AQ Interactive
发售时间：2011年4月7日 **57%**

本作是AQ Interactive开发的趣味动作解谜游戏。在无重力的空间内到处都是陷阱和机关，而你的任务则是要使用3DS的感应器操作，在3D的立体空间中来回移动，以到达终点为目标。

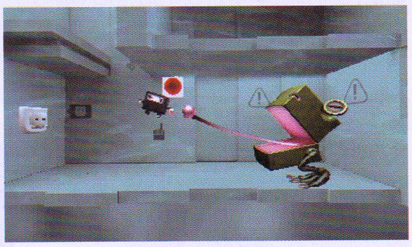
本作不需要任何按键即可游戏，有100个以上的关卡可以玩。此外，玩家还可以自制关卡，或者利用3DS的通讯功能和其他人交换。



↑巧妙的躲避各种机关是游戏的主要目的，这一切都只需晃动3DS。



↑一些关卡到了相当复杂的程度，想要通过需要动一番脑筋。



↑游戏的场景很多，不同的环境带来的是不同的操作感觉。

空间探索系脑力开发3D脑锻炼

游戏类型：ETC **发行公司：**IE Institute **发售时间：**2011年4月7日 **46%**

表面是一款简单的射击小游戏，但游戏中融入了脑力锻炼元素，让玩家在玩游戏的同时能够锻炼自己的脑力，这就是所谓的“脑力开发”。

游戏的主要目的是通过一定的规则，在3次元空间内找到目标，并使用小球投中目标。这也是日本首个通过智能教育研究实践化而来的游戏——通过全面利用3DS的立体视画面来进行全新形式的训练。游戏共分为6个种类，每一个种类大约有几十个关卡，总计180个不同的关卡等待着玩家，一起通过游戏来锻炼自己的脑力吧。



↑下屏显示投球的小猪，注意右边列出的目标物体，不要投错。



↑各式各样的玩法真的能够锻炼你的大脑吗？日本相关研究机构的回答是YES。



飞行俱乐部

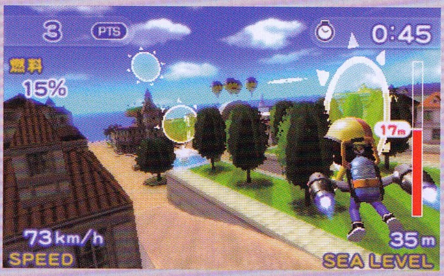
游戏类型： SPG **发行公司：** Nintendo
发售时间： 2011年4月14日 **81%**

在天空中翱翔，这是很多人小时候就拥有的梦想。这款游戏就让你在3DS的屏幕上实现这个梦想。

以Wii游戏《Wii Sports Resort》中的游戏地点“ウーフーアイランド”为舞台，其中的各种景观、建筑和茂盛的作物都用3D立体视呈现出来，玩家驾驶各种滑翔机在其中自由飞行，这就是本作的内容。

游戏的玩法有钻圆环、戳破气球、特定区域着陆等各种各样的任务。一边钻过圆环，一边戳破气球的感觉很简单。不过，飞机和悬挂式滑翔机的着陆如果不考虑速度和进入角度，而只用普通的办法，那是做不到的。如果你想做到完美，需要深入研究和练习。不过，不用熟练地技巧也可以轻松的飞翔。所以不管是想认真挑战游戏的人，还是那些只想随便玩玩的玩家，都值得推荐本作。

“这款游戏让人享受，可惜游戏内容有点少。”



↑游戏中的场景来自Wii版游戏《Wii Sports Resort》。景色宜人，3D效果更加漂亮。



双屏画面

←下屏显示的是地图，还标注着各种道具所在的位置。

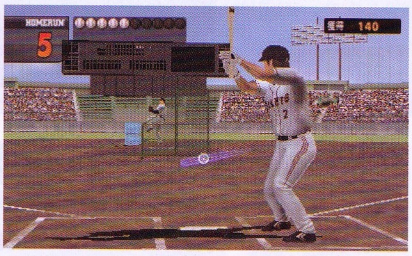
职业棒球之魂2011

游戏类型： SPG **发行公司：** KONAMI
发售时间： 2011年4月14日 **76%**

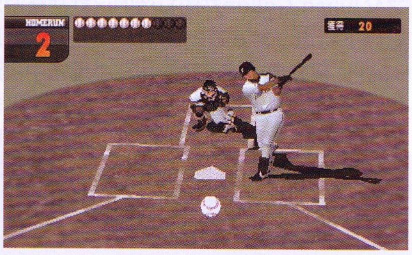
追求实况报道般竞赛体验的《职业棒球之魂》系列新作，这个系列还是第一次登陆任式主机。以谁都可以上手的职业棒球为目标，给玩家呈现出新的3D立体视棒球比赛。游戏模式包括快速对战、联机对战、擦肩而过连机模式、联盟战、顶级杯战模式、原创棒球魂模式、入门教学模式等丰富多彩的内容。



↑巨人队的明星球员小笠原道大，游戏获得了官方授权，使用的都是真实球员资料。



↑全垒打模式是最受欢迎的表演性质的比赛项目，打出全垒打的一瞬肯定很有感觉。



↑视角变化跟着球走，有经验的运动游戏老厂在这方面游刃有余。

十项全能 3D运动

游戏类型： SPG **发行公司：** HUDSON **发售时间：** 2011年4月28日 **72%**



↑游戏共有十种比赛项目，足球、篮球这种最火的项目自然包括在其中。

HUDSON公司在Wii上的人气游戏《十项全能》也推出了3DS版。游戏收录的十项运动是篮球、足球、网球、保龄球、相扑、雪地摩托、冰球、蹦床、打雪仗、吹箭。

3DS版加入了系列首次出现的必杀技要素，这种在夸张系运动游戏中常见的逆转胜负的强力必杀技令游戏更具乐趣。游戏包括允许玩家自由设定运动项目细节的“公开赛场”模式，完全随机进行多场比赛的“随机模式”，以及多支队伍竞争的冠军杯赛模式。通过3D立体视效果，比赛的代入感十足。



双屏画面

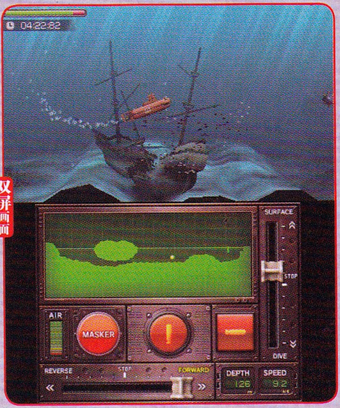
↑游戏主要画面在上屏，下屏功能比较简单，用来显示相应的比分。

钢铁机师

游戏类型： STG **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2011年5月12日 **65%**

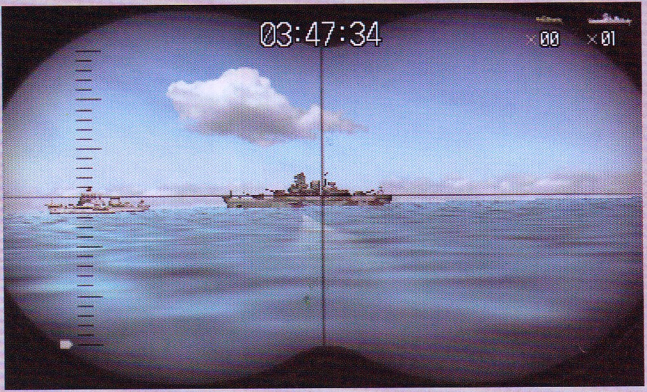
“复古类型的极品慢热游戏，只是流程有些短”

游戏打着宫本茂为制作人的口号，让玩家扮演潜水艇驾驶员进行各种任务：从偷袭敌军的水面战舰到跟敌方的潜艇进行水下激战等任务应有尽有。可惜的是游戏内容略少，任务关卡一共只有8关，并且只能操纵3种潜艇。潜望镜模式是一大亮点，开启3D立体视后，画面的景深效果出色，体现出海中大战的气势。



↑下屏显示各种模拟的按钮、仪表还有声纳图，用触摸来控制潜艇行动。

操作需要一定的技巧，熟练操作更需要多加练习。即便是调整潜艇前进的角度和速度，都需要花费大量的时间来熟悉和掌握。虽然本作的节奏很慢，但上手后就会上瘾，而且能体会到成就十足的操控乐趣。

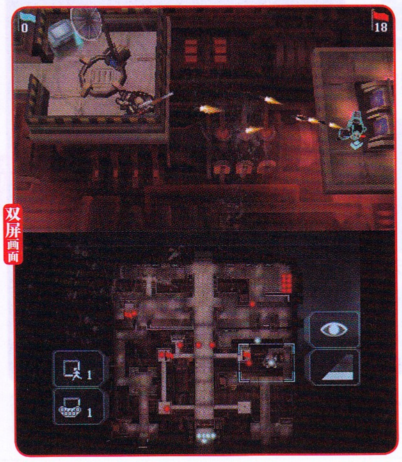


←驾驶潜艇偷袭海面轮船再好不过，不过要小心别被发现哦。

幽灵行动 影子战争

游戏类型： SRPG **发行公司：** Ubisoft **发售时间：** 2011年5月19日 **85%**

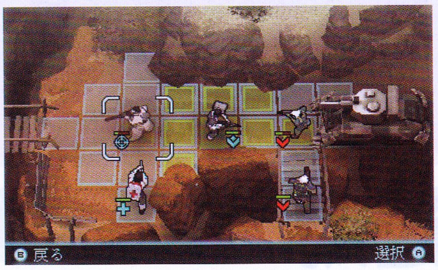
由UBI旗下保加利亚工作室和《浮游》之父Julian Gollop共同打造的这款战略游戏有以下特点：游戏过场剧情及战斗效果采用3D立体视表现；使用触摸屏在小地图中快速操作；6种性能不同的职业：指挥官、狙击手、工程师、火炮手、医疗兵、特种兵；随着游戏的进行，可以获得更多技能；有高科技的装备和载具可供操作；战斗场景包含东欧地区的各个国家；单人剧情模式共有37个关，游戏流程超过30小时；20个富有挑战性的关卡，每个挑战关都分为3个不同难度；支持本地无线网联机游戏。



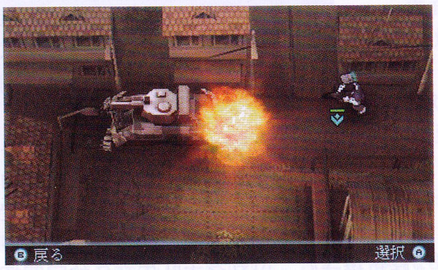
←下屏显示我军和敌人在地图上的位置，一目了然。

本作在欧美3DS玩家中的口碑很高，喜欢战略游戏的玩家不应该错过。

“和幽灵行动没什么关系，别被标题迷惑了”



↑现代战争题材的SRPG，玩多了剑与魔法，试试枪炮战斗也不错。



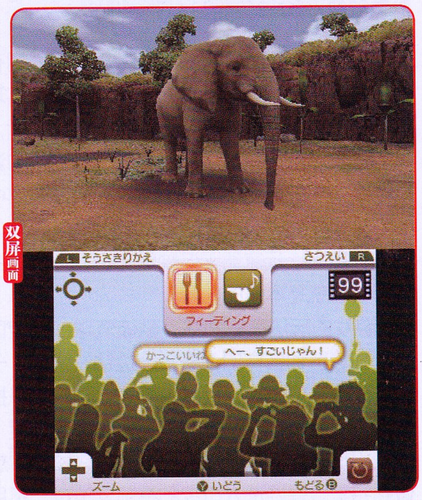
↑不同的兵种，以及与敌人的相对位置都是SRPG中很值得玩味的内容。

动物胜地 创造动物园

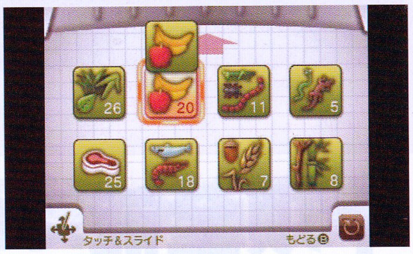
游戏类型： SIM **发行公司：** MMV
发售时间： 2011年5月19日 **76%**

这是一款经营动物园的模拟游戏，玩家扮演从祖父手中继承了整座动物园的主角，从整座动物园只有一头大象的苦逼情况下开始游戏。为了复兴动物园的辉煌，玩家必须设法培育各式各样的动物，让游客们跟全部共100种以上的动物交流，藉此重新取回游客人潮，让整座动物园再度回复以往的人气。

当前人气度很高的草泥马（羊驼）也在本作中以写实风格出现。此外一些已经灭绝的动物也会在游戏中登场。看到这些已经不存在于这个星球的动物真是令人百感交集，既高兴又遗憾。



↑上屏以3D效果显示动物，有意思的是下屏还能显示游客的动作和语言。



↑喂食动物直接从下屏的食品列表里选择就行了，可别喂错东西啊。



↑中国大熊猫也有登场，即使在中国也有不少人没见过真的熊猫吧。来游戏中看看。

死或生 维度

游戏类型：FTG **发行公司：**Koei Tecmo **发售时间：**2011年5月19日 **93%**

这是距离前作《死或生4》5年后的系列最新作，游戏的宣传语是“再打一架吧”，目标则是“让以前喜欢3D格斗游戏，现在离开了的玩家再次回归。”在加入众多新要素的同时，游戏还增加了让死或生系列粉丝感动的要素，这就是“编年史模式”。在这个模式中可以体验死或生系列从一代到四代剧情，囊括了系列的老剧情，甚至还有从未公开过的剧情。

游戏还设计了拍照模式。这个模式中的角色模型非常精致，玩家可以获得1000多种模型。而死或生角色的服装和动作千变万化，你可以把他们放到一定的背景中，根据自己的需要拍摄3D照片。并且这些功能都是对应陀螺仪的，所以拍摄各种角度的照片就要把3DS用不同的角度举起。在这个美女云集的《死或生 维度》中，相信即便是拍照功能都能令玩家们疯狂……



另外，作为掌机格斗游戏，为了照顾新手和格斗苦手，在下屏设计了简易出招表，让格斗菜鸟们也能玩下去。

内容丰富，裸眼 3D 的美女格斗大餐”



雷芳

国籍中国，出生在富裕家庭，天才实战太极拳高手。为了胜过曾经救自己一命的李战（Jann Lee），决定参加这次的死或生大赛。



↑霞是游戏的主角之一，只是个高中生，但另一个身份却是雾幻天神流的忍者。



↑霞和绫音本是同母异父的姐妹，但是如今却是势不两立的对手。想知道原因就注意看剧情吧。

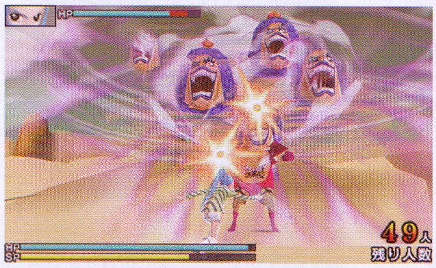
海贼王 无限巡航SP

游戏类型：AAVG **发行公司：**NBGI **发售时间：**2011年5月26日 **91%**

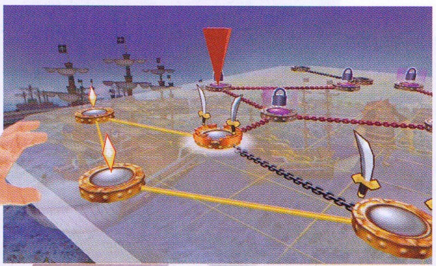
NBGI公司在Wii上推出了两部海贼王游戏，《海贼王：无限巡航 EP1 随波荡漾的秘宝》和《海贼王：无限巡航 EP2 觉醒的勇者》都获得了玩家和媒体的好评。游戏精彩的剧情，不错的系统和手感，广阔的冒险场景，丰富的体感互动，以及大量的可用人物都成为本系列的美谈。

这次移植到3DS上，NBGI在整合两部作品的基础上，还加入动画中最激动人心的部分——“顶上对决”。所以这次的3DS移植版，虽然将Wii的体感玩法改为使用3DS的下屏进行触摸操作，但将Wii上两部作品的内容全部完整保留，并且增加新的内容，这个做法显得颇为厚道。由此可见，除了独特的3D立体视之外，3DS版的卖点便是新加入的游戏内容和人物。

“游戏内容丰富，美中不足的是游戏帧数不太稳定”



↑游戏模式很多，经典的生存模式是看你能连续击倒多少个敌人。



↑顶上战争篇的地图，稳扎稳打，慢慢的向地图中心推进吧。



↑游戏的剧情内容包含了 Wii 版两部作品的长度，一定会让海贼王饭们过瘾的。



↑过场动画也是 3D 立体视效果，这就跟看动画完全不一样的感觉了。

生化危机 雇佣兵3D

游戏类型： ACT **发行公司：** CAPCOM **发售时间：** 2011年6月2日 91%



将《生化危机》系列中备受玩家好评的“佣兵模式”独立出来，在3DS上推出的系列新作就是这款《生化危机 雇佣兵3D》。在游戏中，玩家可以使用不同的角色，在限时内干掉最多的敌人获取高分。游戏对应Wi-Fi联机功能，让玩家可以跟朋友一起协力挑战关卡。

游戏中共有8个生化危机系列人气角色，每人又有另一套服装，加上各种能力及技能的装备，战斗风格充满了变化。



↑4代佣兵模式中人气极高的“死神”汉克再度登场，他的体术威力强大。

吉尔

吉尔在游戏中是速度型角色，体力和回复能力较平均。敌人倒地后的体术“双膝压杀”威力强大，是吉尔体术中最重要的一个。

钓鱼

游戏类型： SPG **发行公司：** ASCII Media Works
发售时间： 2011年6月9日 57%

作为3DS的首个钓鱼游戏，游戏的操作简单：选择鱼饵，然后甩杆，钓到鱼后和它进行拉锯战，号称无论什么人都能轻松上手。游戏一共包括10个钓鱼的场景。主要模式是淘汰赛，还有短时间游戏的挑战模式，各项条件都最理想化的练习模式等等。甚至设计了水中观赏模式，让你的3DS变成水族箱，在休闲的时候看看水底的鱼儿们，放松一下心情。另外擦肩通信可以让你和其他人交换大赛的成绩。



↑游戏中的场景包括各种各样的地方，这是在小屋旁的水域钓鱼。

双笔运动

游戏类型： SPG **发行公司：** NBGI
发售时间： 2011年6月2日 81%

用双手各握一只触摸笔，观察上屏画面的同时，使用两支笔在下屏画面的触摸区域中进行操控，所以这款游戏叫做“双笔运动”。游戏收录了7个运动项目和3个健身游戏，包括棒球、拳击、篮球、足球、滑雪、射箭、滑翔伞等。通过用左右手完成不同的动作，游戏的同时，还可以起到锻炼协调性和开发左右脑的功能。



←游戏的全部操作都在触摸屏上完成，游戏还专门附赠了两支触笔，让你轻松游戏。

“以前纸上谈兵，现在流行掌上运动！”

数独与三大谜题

游戏类型： PUZ **发行公司：** HUDSON
发售时间： 2011年6月2日 85%

HUDSON公司是制作PUZ类型游戏的老手，在NDS时代就推出过很多触摸屏PUZ佳作。而在3DS上他们继续开发这类经典的纸上PUZ游戏，包括有数独、切四角、架桥、美术馆四种玩法。

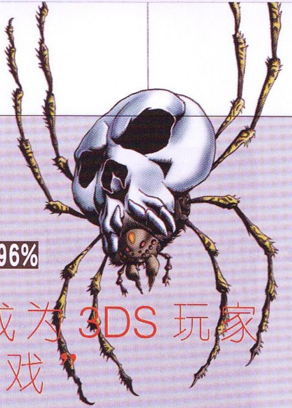
因为主要是用触摸屏游戏，所以3DS的上屏被用来显示各种有意思的画面，还会有炸弹人等HUDSON公司经典的人物出现呢。



←下屏是游戏区域，右边的工具栏有各项好用的功能，让解谜过程更舒服。

塞尔达传说 时之笛 3D

游戏类型： ARPG **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2011年6月16日 96%



任天堂N64主机上的原版《塞尔达传说 时之笛3D》曾震撼了游戏业界，获得大量玩家和媒体的推崇。如今在3DS上重制，除了保持原有内容之外，还增加了里塞尔达，和游戏内攻略系统。这样一来，3DS重制版以更容易上手、全面强化的姿态重新登场。

相比原作，3DS重制版的画面大幅强化。无论广阔的海拉尔大陆，还是各种神殿内部细节，精致的细节刻画都让人陶醉。游泳、潜水、纵马狂奔、挥剑砍杀……本作的

> “几乎成为3DS玩家必入的游戏”

故事情节、音乐、机关和谜题设计……所有的元素即便放在今天也丝毫不落后。而最被玩家称道的是3D立体视效果，本作简直“碉堡了”。另外还增加了对应陀螺仪的控制方式，晃动3DS主机就可以像摄像机一样自由移动视角，观察3D立体化下的海拉尔大陆。



↑小精灵终于来找林克了，他们的命运之旅也从此展开，给我们带来一段美好的回忆。



↑当年骑着马在海拉尔平原奔驰让不少玩家激动不已，如今3D立体视的画面将这个场面进一步升级。







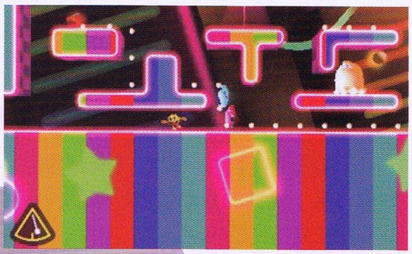


吃豆人与大蜜蜂

游戏类型： ACT **发行公司：** NBGI
发售时间： 2011年6月23日 89%

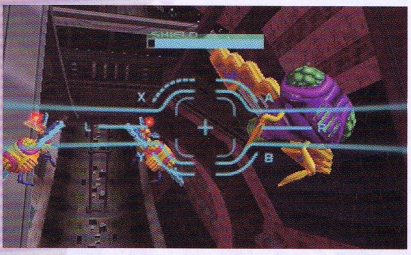
看游戏名称就知道，这是NBGI将自家的两大经典游戏《吃豆人》和《大蜜蜂》在3DS上重制的合集作品。说是重制，其实应该算是完全新作，因为游戏的画面和操作都跟原作完全不同了。

《大蜜蜂 3D冲击》就像在座舱内驾驶战斗机的射击游戏。3D立体视的画面加上晃动主机瞄准的方式绝对带给你冲击。《吃豆人 倾斜进攻》则是利用倾斜3DS主机本体来控制吃豆人的移动，这也是体感操作的标准设计。





↑晃动3DS使游戏中的舞台往两边倾斜，剩下的让地心引力去完成吧。





↑就像驾驶真的宇宙战机一样，需要拿着你的3DS上下左右的来寻找敌人。

鱼眼3D

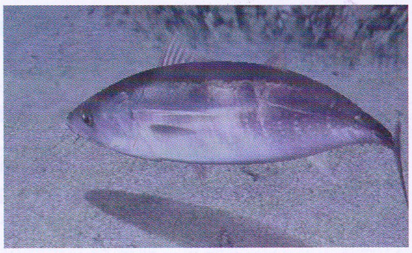
游戏类型：SPG **发行公司：**MMV **发售时间：**2011年6月23日 **52%**

其实鱼眼系列从1996年就已经开始了。游戏内容是，在世界各地内的钓场里钓各种淡水鱼和海水鱼。今年正值系列十五周年，所有厂商推出这款游戏作为纪念。本作继承了系列传统风格，强调“大自然的美景”以及“和种类丰富的淡水鱼/海水鱼战斗”。借助3DS的裸眼3D以及强大的硬件机能，这些都能实现了。

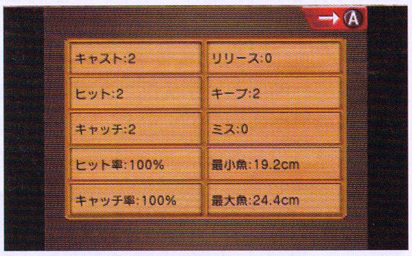
游戏中的钓场包括溪流、礁石、河流、入海口、湖泊等。每一处都有特定的鱼类栖息。钓具和鱼饵种类超过100种，所以针对不同的鱼选择钓具是一门学问。另外游戏也包含鉴赏模式，就像在水族箱旁欣赏。



↑下屏各类功能选择用按钮的形式摆开，一目了然。上屏的钓场像照片般真实。



↑鉴赏模式下，水族箱里可以放上各类装饰。



↑游戏过程的各类数据都有详细的记录。

深渊传说

游戏类型：ARPG **发行公司：**NBGI **发售时间：**2011年6月30日 **92%**

《深渊传说》是PS2版《深渊传说》的复刻作品，优秀的故事情节，华丽、爽快的战斗方式是本作的特点。

3DS版游戏的画面和原作相比更加柔和，由于从家用机移植到掌机平台的关系，游戏大大提高了系统性能，如换地图读取时间缩短等。开启3D的画面效果不是很出众，但作为初期游戏可以原谅，相信以后的传说作品会有所改进。

独特的战斗系统是“传说”系列的一贯亮点，技能的效果、奥义必杀都很华丽，爽快的连击在爽快的背景音乐的衬托下，富有节奏感。队友的技能可以设置在触摸屏上点击使用。与原作相比，3DS版还更改了键位设定，不过操作手感还不错。游戏剧情丰富饱满，完美一周目至少要60个小时以上。在斗技场可以和前几作的角色PK，还能玩各种迷你游戏得到称号……总之，传说饭和RPG玩家值得一玩。虽然没有更多新要素，但本作对细节的改进还是不少的。最大的优点就是前面说的，游戏非常耐玩。



↑下屏通过触摸按钮简单的发动必杀技，可以快速的命令其他队友发动特定招式打出连击。

“又一款日式RPG移植作品，但是和塞尔达的体验完全不同”







↑剧情完全复刻PS2版本，可以重温一遍了。





↑画面最大的特点当然是加入了3D效果。





↑将PS2游戏搬到3DS上，证明3DS的机能还不错。

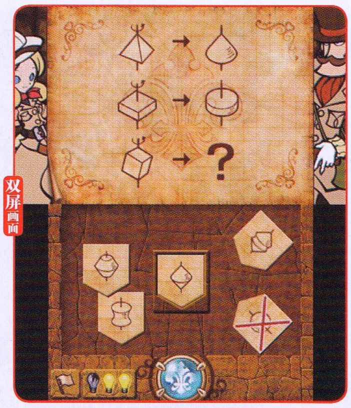
罗特里克博士和忘却骑士团

游戏类型： AVG **发行公司：** KONAMI
发售时间： 2011年7月7日 69%

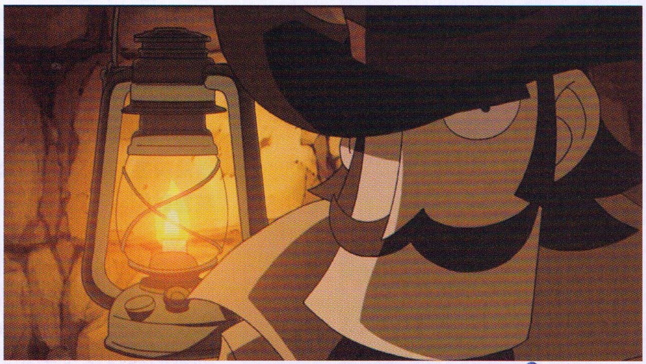
“和雷顿教授系列差异很大”

游戏以19世纪末的巴黎为舞台，通过解开各种藏宝图的秘密以及迷宫的机关来展开剧情。主角罗特里克博士是法国国家自然历史博物馆的一名考古学博士，喜欢各种解谜和思考，沉着冷静头脑聪明，但是说话口气总是很糟糕。另一位主人公索菲·库贝尔坦是巴黎大学的大学生，性格大众化，开朗外向，自从某次调查协助罗特里克博士之后，她就来到了他的研究室。在游戏中，二人一起解开“活着的宝藏”地图的谜团。除了解谜，游戏还有大量的动作要素。

双屏画面



↑游戏解谜的形式很像《雷顿教授》系列，下屏用触摸操作很方便。



↑动画也是本作的一大组成部分，动画的分量和质量都很高，适合喜欢看剧情的玩家。

星际火狐64 3D

游戏类型： STG **发行公司：** Nintendo
发售时间： 2011年7月14日 91%

“没有Wi-Fi联机模式很遗憾”

作为任天堂的老牌经典之一，星际火狐也迎来了第二个春天。本次的重制是以N64的《星际火狐64》为基础，对画面进行大幅增强，并保留了原汁原味的关卡。

游戏的流程很短，加上各种支线，通关一次的时间大概4,5个小时。不过，这个短小精悍的射击游戏还是能给玩家许多研究的空间，比如关卡中的奖牌，完成一定条件才能出现的支线，完美通关，与朋友们对战等等。来，战个痛快吧！



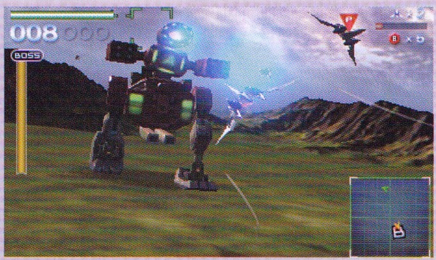
双屏画面



↑游戏时下屏显示一些信息，多人游戏时正好显示各个玩家的头像。



↑画面相对N64版本有很高的提升，更不用说3D立体视带来的奇妙感觉。



↑作为多年前的经典射击游戏，关卡还是走的杂兵到BOSS的传统路线。



剑与魔法与学园3D

游戏类型： RPG **发行公司：** Acquire
发售时间： 2011年7月7日 87%

前三作一直在PSP上发售，如今新作终于来到3DS平台。作为迷宫类RPG，3DS把迷宫进一步的真实化，景深效果逼真。游戏一共收录了39种学科，每种学科有独特的魔法和技能，还会影响人物属性。而本作最大的特色是迷宫探索系统，3DS的陀螺仪也发挥了重要功能，帮助玩家寻找隐藏道具。

“职业众多的迷宫RPG”



↑大量的学科相当于传统RPG游戏的职业，全部打出来也很费时间哦。



↑作为RPG，游戏有丰富的剧情，不过想要了解剧情，要确保你看的懂日文。



↑战斗画面非常传统，很像是DQ那种第一人称视角。

解放之刃 ReXX

游戏类型： RPG **发行公司：** FuRyu
发售时间： 2011年7月14日 **75%**

“云集众多大牌开发的日式迷宫 RPG 游戏！”

在音乐制作上，游戏请来了担任FF系列的植松伸夫，游戏总导演请来《露娜》制作者的赤司俊雄，剧本让开发《格兰蒂亚》的火野峻志来负责，而且还请来14名豪华阵容的画师参与人物角色制作，及大批著名声优进行配音。可见这些都是本作的亮点。





↑游戏的战斗画面也是第一人称，放大招时还会出现人物特写画面。

游戏的故事背景是在一个怪物横行的世界，被称为最强龙王的“樊古”因惹怒了女神库琉尼娅，而被变成人类的姿态，并丧失了能力。于是樊古遭遇到各种各样的挑战，这期间与拥有不同能力的同伴相会，然后在满是敌人与机关的3D迷宫中展开冒险。



←14人豪华开发组制作出来的游戏，各方面都值得期待。喜欢日式RPG的玩家可以细细品味。

幽灵舞者加布丽

游戏类型： MUG **发行公司：** Santa **发售时间：** 2011年7月21日 **89%**

游戏说的是，某天因为打一个超级大的喷嚏而变成幽灵状态的女孩子为了重回人身回到最喜欢的妈妈身边，和居住在幽灵街“蒙斯特尔奥”中不可思议的同伴们一起跳起了“恐怖之舞”的故事。

恐怖之舞一共有7种，也就是使用触摸操作的各种方式，包括点击、滑动、擦拭、弹起、连打、旋转和瞄准。游戏中的跳舞画面非常可爱，而且本作的自定义换装种类也很多，可以改变主人公的服装、妆容、首饰等。另外还有4种迷你游戏、绘本等内容供玩家游戏。



←游戏主要画面在上屏，但是所有的操作都在下屏。



↑给角色打扮也是这类少女游戏必不可少的，你可以给主角设定发型、饰品和化妆。



↑游戏中还有几种 mini 游戏可以玩。



仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪

游戏类型： ETC **发行公司：** Nippon Ichi
发售时间： 2011年7月21日 **54%**

以日本Lotte公司人气巧克力点心“仙魔大战 汉熟霸王”改编的游戏，采用跟实体巧克力点心附属贴纸相同的规则，让玩家们通过汉字笔划的多寡和词语搭配进行战斗，藉此学习各种汉字知识。在3DS版游戏中，《魔界战记》系列和《仙魔大战》系列的角色都会登场，收录了原作的初级、公式、上级等模式，同时还有故事模式。



↑游戏最基本的规则是出牌汉字要比对手的笔画多，更进一步规则是要用汉字组成熟语。



↑完成由魔世妃萝莎琳达和魔界猎人阿迪尔组成的熟语“世界”后，将会发动“连锁召唤”。

谜惑馆 随音而行

游戏类型：ETC **发行公司：**CAPCOM **发售时间：**2011年8月4日 **75%**

这是一款完全活用3DS功能的CAPCOM新冒险游戏。游戏的操作不使用主机的按钮，而是利用语音输入、倾斜主机和触摸屏等新手段进行。游戏使用了一种名为"otophonics"的立体音响技术，立体影像和音响效果都得到了大幅加强。由于声音是本作的重点，所以想要体验游戏的真正乐趣就一定要使用耳机。语音输入的游戏也需要一个相对安静的环境。可见，本作是一款相当另类的游戏。



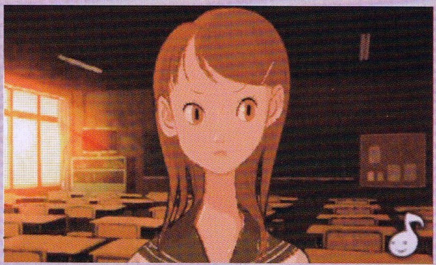
↑阴森的魔术师登场，气氛感觉真是怪怪的。



"使用声音效果和另类操作手段的创意佳作"



↑冰天雪地，可不能睡着啊，努力保持清醒吧。



↑夜幕就要降临校园，教室里会有什么出现？

↑气氛依然恐怖，其实游戏中很多时候都是这种感觉。

超级口袋妖怪乱战

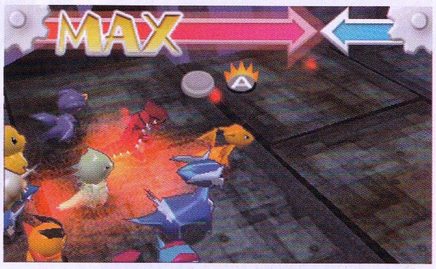
游戏类型：ACT **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2011年8月11日 **94%**

"乱战"作为3DS上的第一款PM系列游戏并没有让粉丝失望，游戏突破了传统PM的RPG风格，而是采用ACT类型。

这次玩家要控制3只PM玩具进行战斗，并且不再是回合制，而是在各种场地上自由战斗。可以单打，也可以群殴，完全看你的喜好。当然，属性相克和技能效果都有保留。本作的流程不长，主要是收集各种PM，另外还有28种安伊的收集也值得注意。由于和传统PM差异太大，相信只有玩过本作的同学，才能知道游戏的真缔。



←很多口袋妖怪群殴的画面是很混乱的，多注意下屏的雷达画面判断战况吧。



↑大规模的军团战，通过连打按键来提升自己队伍的力量吧。



↑威力爆发时画面出现华丽的效果，乘胜追击，一举消灭敌人吧。

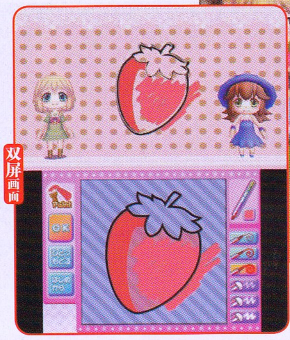




惊奇魔法绘笔

游戏类型： AVG **发行公司：** GAE **发售时间：** 2011年8月11日 **76%**





这是一款使用能将所画事物变为现实的魔法笔来绘画、进行冒险的绘画冒险类游戏。玩家需要在城镇接受各种委托，将各种各样的事物画出来，让整个城镇变得丰富多彩。而随着新住民的增多，游戏故事也将一步步发展下去。随着游戏的进行，玩家还能解锁AR码。只要按照所取得的AR码制作成卡片，用游戏内摄像头观察的话，就可以让角色跳出来哦。

↑根据玩家的描绘程度，小镇会发展壮大，还将遇到新的居民。和居民们玩迷你游戏可增加亲密度成为朋友。



“原班人马回归，重制本作！”

←战斗画面主要在下屏展开，所以不会有3D效果。

其实这是NDS平台《女神异闻录 恶魔幸存者》的重制版，游戏除了在原有的基础上增加3D立体视效果之外，还加入了全语音。过场动画比前作更加的精细，并会在原有的第七天之后追加第八天的故事。最后是游戏中登场的恶魔达到150只以上。

为“恶魔”做设计的是金子一马，人设是ヤスダスズヒト，美术指导为古东晃子，音乐制作浅野孝己。由此可见《恶魔幸存者》的原班人马再次在本作集结。



↑游戏是经典的45度角SRPG，人物的移动顺序会在屏幕上方排列出来。

恶魔幸存者 超频

游戏类型： SRPG **发行公司：** Atlus **发售时间：** 2011年9月1日 **89%**



用眼锻炼右脑3D速读术

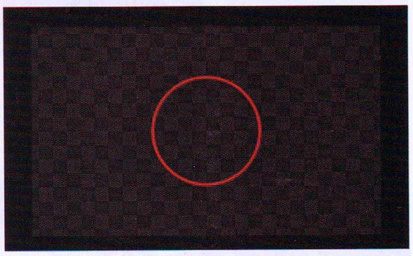
游戏类型： ETC **发行公司：** MILESTONE
发售时间： 2011年8月25日 **57%**

在各种轻松的锻炼中学习速读技术，提高理解能力就是本作的内容。所谓速读就是快速阅读文章的技巧。掌握之后一般人能提升阅读速度2到10倍，也有提升数十倍的人。当然，这是完全理解文章内容的前提下提升的速度。

游戏通过看训练、选择训练、轻松训练和游戏训练四种模式来提高你的速读技术。其中游戏训练种类又有12种，都是些很简单的迷你游戏，让你在不知不觉中提升阅读速度。



←操作飞船在高速行进中躲避障碍物，难点在于有时需要同时操作多个飞船。



↑这叫视野扩大训练，让你能够同时看到更大的范围。

闪乱神乐 少女们的真影

游戏类型： ACT **发行公司：** MMV
发售时间： 2011年9月22日 **93%**

一个靠“卖肉”和“乳摇”赚取了大把人气的游戏，也是3DS上第一款大打擦边球的游戏。在游戏公布之初，就被大量宅男广泛关注，其可爱的人设和爆衣的系统更是引来一批不明真相的群众的围观。虽然画面亮点很多，但不得不说敌人的AI很弱，整体感觉就像控制主角mm在地图上打木头桩子，而且游戏的手感也不是很理想。当然和亮点比起来，这些都是次要的……







↑有一点可以肯定，游戏的画面还不错，不然也不会卖出那么多份。

“爆衣 + 乳摇 +3D，集大成之作”

花与生物的立体图鉴

游戏类型： ETC **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2011年9月29日 **85%**

这款软件和名称一样，与其说是游戏，不如说是一款3D图鉴软件。软件中收录了1300种花草以及700种周边生物。还收录了花草生物的情报和立体照片，其中一部分还有动画，并且可以360度观看！图鉴除了有文字检索，还有用3DS的照相机拍照，通过照片来识别的检索方法，真是非常有趣和便利啊。

此外，软件中的照片和解说文字等基本情报使用的是日本《百科全书》的出版社——平凡社的数据。《花与生物的立体图鉴》虽然不是什么大作，但无疑是一款很好的实用资料软件。推荐喜欢植物动物的玩家入手，没事的时候看着花花草草，心情也会变得舒畅吧。



↑给游戏中的花拍照时可以选择各种各样的滤镜，可以做出有趣的效果来。

“百科全书式的图鉴软件”



↑图中的小鸟叫日本歌鸲，虽然名称中有日文字样，其实中国东南沿海省份也能见到。



↑图鉴中的文字介绍浅显易懂，甚至还有注音，学日文的朋友顺便看看汉字读音吧。

青蛙过河3D

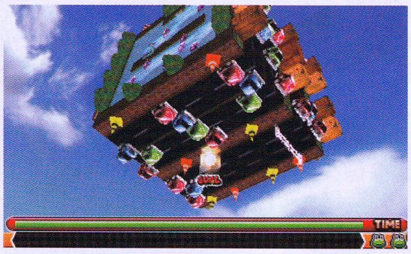
游戏类型： ACT **发行公司：** KONAMI
发售时间： 2011年9月22日 **88%**

1981年出现在街机上的“青蛙过河”，今年的第30岁生日终于登陆3DS平台！玩家操控青蛙通过各种陷阱、充满各种危险的道路，目的是安全到达终点。

在《青蛙过河3D》中，除了大家常见的街头之外，还有战场、柏青哥、摩天大楼、回转寿司等场地。



↑这不是军事基地吗？青蛙君别被炸死了啊。



↑这种新颖的3D场景在3D立体视下更有感觉。

超级黑巴斯钓鱼

游戏类型： SPG **发行公司：** Starfish SD
发售时间： 2011年10月6日 50%

利用3DS的陀螺仪感应到主机的细微位移，以此调整鱼竿的位置，就好像把3DS当作鱼竿那样进行直观的钓鱼操作，这就是本作的特色。挥动手腕就可以将鱼饵和鱼钩放入水中，如果觉得鱼钩在水中的角度和位置不满意，可以继续移动3DS主机进行细微的调整。

由于使用了3D立体视效果，所以可以轻松分辨出水中的鱼与鱼饵的位置和距离。卖掉钓到的鱼，获得足够的金钱后，再购买更高级的鱼竿和鱼饵，继续挑战不同的钓鱼场所和鱼类。



↑游戏模拟真实的钓鱼动作，想要收杆就要用力"捞"3DS主机。



↑鱼竿饵料等道具找渔具店大叔买吧。

模拟人生 宠物

游戏类型： SIM **发行公司：** EA **发售时间：** 2011年10月20日 66%

和《模拟人生3》不同，《模拟人生 宠物》的主角当然是宠物——玩家体验扮演宠物的乐趣。

玩家可以同时操作三个宠物，还可以使用计步器获得的金币来取悦或戏弄人类角色。通过擦肩通信，玩家之间可以交换彼此的宠物。游戏有100种以上的猫狗等动物登场，从中选择自己心仪的宠物，还可对其进行包括性格在内的各种自定义设定。甚至可以用动物的视角观察主人，甚至管闲事。使用动物的独有技能，和主人一起发掘隐藏在城镇中的秘密，这个玩法也相当有爱。

"模拟人生，或者模拟宠物的一生"



↑游戏的主角是宠物，你可以在下屏像观察人一样查看宠物们的各种状态。


↑过来跟我战斗吧，你这条笨狗。

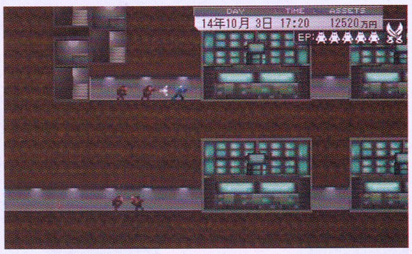


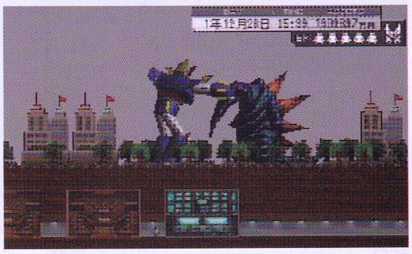
秘密基地建设3D

游戏类型： SIM **发行公司：** HAMSTER
发售时间： 2011年10月13日 70%

本作是PS平台《秘密基地》三部曲的3DS版。作为一名秘密基地的司令官，玩家在地底下秘密基地里召集各方科学家，秘密开发和销售商品。然后利用获得的资金建造"陷阱"与"炮台"等设备强化秘密基地，制作怪人或者勇者，在必要的时候出击迎击敌人！


↑这是游戏中辅助玩家的"秘书"型角色。


↑秘密基地一般都在地下，注意各种敌人的入侵。

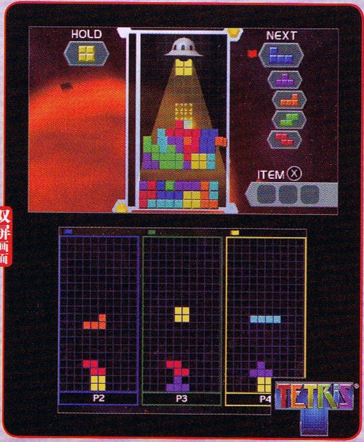

↑怪兽出现，是时候派出大机器人拯救世界了。

俄罗斯方块 新轴向

游戏类型： PUZ **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2011年10月20日 89%

《俄罗斯方块》是款家喻户晓的游戏系列。如今，本系列也推出了3DS版游戏。《俄罗斯方块：新轴向》利用3DS的裸眼3D和特殊机能，收录了多达25种模式，新颖的玩法打造出新时代的3D版俄罗斯方块。游戏画面相当华丽，五颜六色的方块配合风格各异的背景，在玩游戏的同时还能欣赏靓丽的画面。游戏支持8人对战，可以本地联机，也可以使用Wi-Fi跟全世界的玩家比赛，喜欢俄罗斯方块的玩家不要错过。

“众多的玩法使下落的方块再次进化”



双屏画面

←对战的时候下屏显示其他对手的情况，可以帮你判断应该妨碍哪一个对手。



↑利用AR卡，在你熟悉的环境下玩转圈俄罗斯方块吧。



↑生存模式中的方块会不停的从屏幕下方长出来。

小柴豆

游戏类型： ETC **发行公司：** Columbia
发售时间： 2011年10月27日 68%

以电通原创角色“小柴豆”为主角的游戏，玩法和普通电子宠物游戏不太一样。玩家需要使用触摸屏教会小柴豆一些单词。

除此之外，游戏还有相当丰富的收集要素。还可以使用3DS的摄像头以及陀螺仪进行小游戏“寻找小柴豆”。在这里获得的小柴豆就会登录到“小柴豆图鉴”之中，同时也能获得该小柴豆的“小知识”。在不玩游戏的时候可以通过擦肩通讯交换小柴豆所学到的单词。注意，玩家的小柴豆可以记录500个单词呢。



↑小柴豆的种类很多，这个像日本武士的是桃子。

勇者派遣会社

游戏类型： RPG **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2011年10月27日 75%

这是一款新颖的模拟类游戏，玩家的目标是努力将派遣勇者的公司经营为一流企业。玩家扮演公司社长，派遣各式勇者，将公司经营成可与宿命的魔王对抗的大公司。

像传统RPG一样，游戏中的勇者有着各式各样的职业，比如战士、长枪士、盗贼，甚至还有偶像职业。而另一个主要内容经营，又有经营策略游戏的乐趣，在漂亮秘书的陪伴下创建城市、城堡，并保护城内的居民。

“模拟类型和RPG游戏的另类结合”



双屏画面

↑不难想象这类游戏是以完成各种委托的任务为主，适当搭配职业出战吧。



↑战斗画面很像传说系列的风格，战斗采用半自动的形式进行。



↑注意你的工作不再是扮演勇者，而是管理他们。适应一下这种身份转换吧。



勇者斗恶龙 元气史莱姆3 大海贼和尾巴团



游戏类型：AAVG **发行公司：**Square Enix **发售时间：**2011年11月2日

以《勇者斗恶龙》系列中的超人气怪物史莱姆为主角的动作游戏，目前在3DS上推出了第三作。这次游戏的主题是海盗船，你可以打造出属于自己的船只，为了从邪恶组织“尾巴团”那里夺回蕴含强大力量的7颗宝玉，在大海上展开航行冒险。

海盗船上有大炮、引擎和各种设备，跟其他战船打仗胜利的话还能获得新的部件设计图，从而按照你的想法来强化海盗船。你也能收到各式各样的船员，一同航海作战。除了在各个大陆之间游历，利用擦肩功能和其他用户展开舰船战也是一大乐趣。





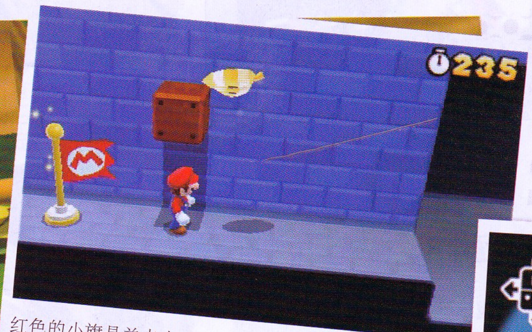


↑上屏可以看到激烈的战况，下屏则是我方甲板上的热闹场面。



↑收集各种各样的部件，打造出外观、性能都不同的个性海盗船吧。





红色的小旗是关卡中途的存档点，不小心失败了就会从这里重新开始。



使用望远镜的时候，晃动3DS主机本体就能移动视角，从而观察不同的地区，找到蘑菇小弟和他身上的宝物。



在《超级马里奥 3D 大陆》中，大家熟悉的马里奥将在 3D 空间里展开冒险。利用 3DS 主机的 3D 立体视，游戏中人物角色和物体场景的前后、上下之间的距离可以很明显的感知。同时，得益于马里奥多种多样的能力变换以及精巧的关卡设计，这将是一场令人难忘的冒险旅程。

超级马里奥3D大陆

游戏类型：ACT **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2011年11月3日

“再次出发踏上拯救公主的冒险旅程！”

在蘑菇王国中有一颗神奇的大树，因为长着尾巴形状的枝干，大家都叫它“尾巴树”。某天夜里一场风暴袭击了蘑菇王国，因为担心而出城堡查看尾巴树的桃子公主一直没有回来。马里奥和蘑菇小子们早上发现尾巴树的叶子都被吹跑了，树旁边还有一封信，里面装着的是库巴绑架桃子公主的照片！为了阻止库巴的暴行，马里奥和蘑菇小子们再一次踏上了拯救桃子公主的旅程。



树叶的作用是让马里奥穿上狸猫装，拥有甩尾攻击、滞空等能力。有些敌人同样可以具有这种能力。



水管都可以钻进去，来到一个特殊的 3D 场景中，通常都有各种奖励道具。

“敌人们可不会让马里奥轻易通过”



食人花不仅会咬人，还有其他攻击方式，比如黑色的食人花会给你屏幕喷满墨汁。



前景和背景的组合形成复杂的场景，层次感极其强烈，让你感受 3D 立体视的独特魅力。



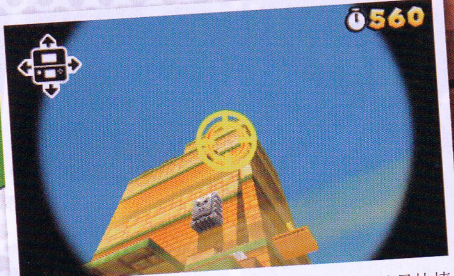
在绳索上行走的马里奥，小心不要掉下去，想获得金币就要冒险了。

“3D 立体视平台动作游戏最好的诠释”

“2D和3D马里奥游戏过度的重要一环”



想要获得金币往往需要一定的技巧，有时还要配合马里奥特殊的能力服装。

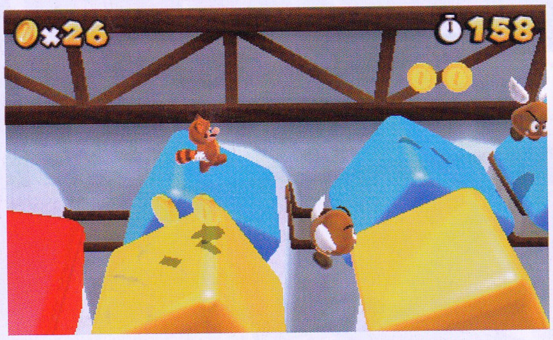


钻进大炮里，瞄准，发射！这是想要到达高处最快捷的方法。

3D操作方式的马里奥游戏是从《超级马里奥64》开始的。《超级马里奥3D大陆》的操作有些类似，但又不是那种强调反应能力的操作要求，所以马里奥的行走速度有所改变，更强调的是对脚下地形掌握的慎重的操作。很多时候游戏的操作更像是传统的2D马里奥游戏，背景中的敌人也会对你进行干扰，这种有趣的效果是3DS所特有的。



仿佛来到森林的田径场，马里奥从两只乌龟身边跑过。乌龟们肯定追不上马里奥了。



地面不停的旋转，跳到空中反而更加容易控制马里奥的位置。这里的敌人都能飞呢。



像我们熟悉的FC版马里奥一样，获得花之后，马里奥就穿上了火焰装，可以丢出火球，远距离消灭敌人。



来到库巴的飞船上，机关更加复杂。不小心被打下飞船会发生什么事呢？

看上去跟最初红白机上的《超级马里奥兄弟》一模一样的关卡，这是哪里呢？

这块砖头敌人会模仿马里奥的动作，你跳它也跳，可爱？烦人？

"游戏中你有办法控制路易冒险"

当你在同一个关卡内失败数次之后，关卡中就会有辅助道具出现。使用这些道具能在很大程度上帮助你通过这一关。失败 5 次出现的"无敌叶"让马里奥在关卡内一直保持无敌状态；失败 10 次出现的"啪嗒啪嗒羽"则可以让你直接飞到关卡的终点。有了这样的道具，即使是从未玩过《超级马里奥》系列的人，也可以轻松通过游戏中困难的部分，继续享受后面关卡的乐趣。

模特儿 装扮选拔会2

游戏类型： ETC **发行公司：** Alchemist **发售时间：** 2011年11月3日

成为模特是很多女孩子的梦想，这款作品就能让梦想在游戏中实现。作为NDS上《模特儿 装扮选拔会》的续作，2代继续由日本知名时尚杂志《nicola》参与制作。

玩家扮演的是《nicola》杂志的读者模特兼编辑部成员，要按照每月主题来装扮自己，并进行相关内容的介绍。发表后获得读者好评，人气增高的话，就有机会去拍电视广告以及参加各种活动，继续提高自己的人气。

游戏开始，玩家首先要选择不同的眼睛、嘴唇、脸型和发型，组合成一个代表自己的角色，也就是"造小人"。设定完成后，就可以去拍照应募《nicola》杂志的工作了。一旦成功进入，马上开始紧张的工作啦。当然，主要的工作就是穿上漂亮的时装拍照片，相信女孩子们不会觉得累吧？除了穿不同的时装，游戏中还可以更换假发、做指甲美容等等，还能跟男性模特发生各种各样的事件，有些类似恋爱游戏的感觉呢。



↑来到时尚杂志编辑部，获得工作的具体指示，然后开始装扮自己吧。

双屏画面



↑将自己打扮漂亮就是你的工作，注意自己住的地方也不能马虎哦。



小狗学校

游戏类型： SIM **发行公司：** Starfish SD
发售时间： 2011年11月3日

游戏中玩家将化身指导幼犬的见习训练师，从狗狗学校里挑选一只小狗，不断培养的同时，自身的等级也会提升，以最终成为出色的老师为目标吧。

关于小狗的训练，比如"伸爪"、"坐下""再来一份"等动作，都是以节奏游戏的形式来进行。狗的种类很多，包括法国斗牛犬、吉娃娃、腊肠犬、泰迪、柴犬、拉布拉多等最受欢迎的种类。本作是爱狗人士的又一个选择。



↑仔细确认爱犬的资料吧，当然擦肩通信本作也是支持的。

双屏画面



↑训练是一方面，平时更要多多陪它玩耍，提高狗狗与你之间的亲密度。

宝石宠物

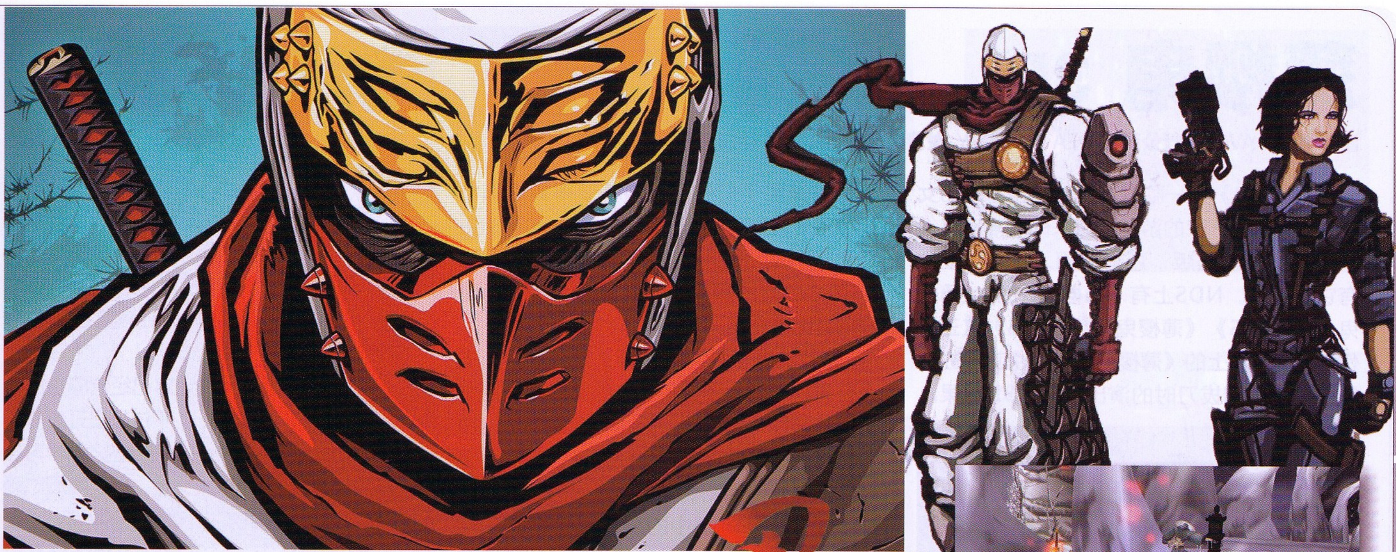
游戏类型： ETC **发行公司：** Furyu **发售时间：** 2011年11月10日

《宝石宠物》是正在日本电视台放映的一部动画片，3DS上的这款游戏是以动画改编而来的音乐节奏题材的游戏。话说，这已经是这部动画片第4次改编成游戏了。

在游戏中，使用各种魔法的乐器演奏旋律。根据出现的花的种类需要作出"点击"、"弹"、"描"、"摩擦"4种动作。完成节奏游戏后，会获得可以制作新乐器的"制作方法"以及可以观看角色数据的"角色简介"等内容。作为动画改编的游戏，突出动画中的角色相当重要。比如当你在下屏点击的时候，上屏的宝石宠物们跳起各种舞蹈。点击时机精准，它还会做出格外精彩的舞步哦。



↑画面粉嫩可爱，很显然这是一款针对女性玩家的游戏。只需简单的操作即可轻松完成，收集要素也很丰富。





忍 3D

游戏类型：ACT **发行公司：**SEGA **发售时间：**2011年11月17日

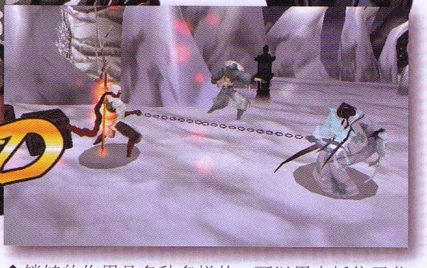
SEGA公司预定于11月17日推出的动作游戏《忍 3D》是1987年经典街机游戏《Shinobi 忍》的最新续作。这个系列的故事并不是发生在古代，而是在近未来。在高科技武器普及的时代，忍者的传奇故事由主角次郎·武藏上演。

故事发生在镰仓时代，胧流忍者之里。和师傅正在修行当中的年轻当家次郎·武藏突然遭遇到了ZEED忍者军团的袭击。次郎在向雪山敌人本部出发的过程中消失在一场散发青色光芒的大爆炸中。之后萨拉·克利加大佐率领的特种部队将失去意识的次郎收容在热带雨林中。次郎突然出现在公元2056年的ZEED岛上。苏醒后的次郎一边承受着攻击，一边从特种部队中逃脱。对他来说，在这个陌生的未来世界中，唯一熟悉的东西就是和ZEED的战斗……

作为续作，游戏中保留了前作中很多经典的要素，比如火、土、雷、水四种忍术，还有跳跃到空中一次性掷出8支手里剑的秘技——“八双手里剑”等。新作中的动作要素十分丰富，有跳跃、接近攻击、手里剑等。用基本按键就可实现多彩的动作，但也有需要回避敌人攻击，在炎之壁上行走的时候。此时，画面会显示完成该动作需要的按键操作，就算不擅长动作游戏的人也可做出漂亮的操作。另外，还有反手秒杀后方敌人、飞檐走壁等高难度动作让玩家去挑战。

画面的纵深感得到加强，骑马朝前方疾驰的3D效果出众。向前奔驰中，骑着马的敌人前来攻击，用刀将他们斩退；而在奔驰的高速公路的汽车上，忍者需要在不同的车辆上跳来跳去，躲避前方导弹对脚下车辆的攻击。游戏基本上是经典2D玩法，但融入了很多新要素。





↑锁链的作用是多种多样的，可以用来抓住天花板，也可以用来抓住敌人。



↑第一关 BOSS“雪女”，通常情况下她有冷气护身，需要等待时机才能造成伤害。



↑纵深感极强的关卡，很明显这是专门为3DS的3D立体视而设计的。

极道无限3D

游戏类型：RAC **发行公司：**Ubisoft **发售时间：**2011年11月10日

任务制的赛车游戏，任务数量超过100个，车辆超过50种；还有7种不同的挑战模式，包括竞速模式、清道夫模式以及街头争霸模式等。游戏的上屏显示主画面，下屏则是详尽的地图，经典的显示方式特别方便。

另外，3DS版与家用机上的故事内容不同，时间是设定在原作1代和2代之间，玩家控制主人公John Tanner在这个罪恶都市与罪犯展开殊死搏斗。





↑主角 John Tanner 在经过多年的卧底工作之后，打算不顾现有法律的约束，用自己的手段来对付犯罪。在这个腐化的纽约城里，Tanner 开始了非正式的活动，在朋友的帮助下向犯罪集团展开了个人的战争。

薄樱鬼 3D

游戏类型：AVG **发行公司：**IDEA FACTORY **发售时间：**2011年11月24日

《薄樱鬼》是一款登陆机种相当多的乙女游戏，最初是PS2的游戏，后来陆续推出了很多移植版、加强版，还有动画。连PS3上也有它的身影。NDS上有《薄樱鬼DS》《薄樱鬼 随想录DS》《薄樱鬼 游戏录DS》这三部作品；而3DS上的《薄樱鬼 3D》对应3D立体视，樱吹雪和拔刀时的演出也均为3D效果。



↑《薄樱鬼》以其出众的画风在众多乙女游戏中脱颖而出，原画师"カズキヨネ"功不可没。

于是与美男子们的恋爱事件变得更富临场感，用一句宣传语来说就是"让心动来的更猛烈些吧！"另外，本作中还收录了PSP版和DS版中的追加要素"遗文 战友绘卷"，游戏内容比较充实。

游戏的背景是时值末幕，文久三年，主人公雪村千鹤为了寻找失踪的父亲而决定女扮男装前往京都探访。因缘际会之下，他加入了新选组。然而突然出现的谜之刺客令搜寻父亲踪迹的道路铺满荆棘。同时，千鹤发现了隐藏在新选组中的秘密——罗刹的存在。在这狂乱的时代，千鹤将和这些胸怀信念与理想的男子们一起，与黑暗势力展开了战斗。

"乙女游戏的佳作，
周边产品也颇受欢迎"

精彩人生

游戏类型：AVG **发行公司：**Koei Tecmo
发售时间：2011年11月24日

游戏原名是Fabstyle，"Fab"是英语单词fabulous的前缀，"绝妙"的意思，而style是风格韵味。在本作中玩家将扮演精品店的店长，同时体验经营店铺和恋爱的感觉。

游戏的最终目的是让自己经营的小店获得"最佳商业白金奖"，不过只是开店并不能称为"精彩人生"，妹纸们还必须学习各种知识，磨练自己与人交流，以及发展恋爱关系，只有不断充实自己才能获得成功。

设计精品店的经营模式：接待顾客、采购、管理商品、内外装潢、促销企划、杂志广告……作为店长，其实要做的事情很多，这可不像是学园祭开店那么简单哦。顾客满足度越高，小店的风评也就越好。不过在开店的过程中并不是一帆风顺的，因为除了克服种种困难，还得提防竞争对手的恶意破坏。



↑发型和面容的种类很多，也可以自由改变装束，提升流行品味也会给小店带来积极的影响。



↑别忘了你的主要工作还是开店哦。小心经营你的店铺吧。

和茶犬做好朋友

游戏类型：SIM **发行公司：**Columbia **发售时间：**2011年12月1日

"茶犬"这个形象是为了治愈现代人疲惫的心灵而由Segatoys与Horipro共同开发的角色，自2002年诞生以来，首先在电视播放动画，又相继在GBA和NDS上推出游戏，是一个很受欢迎的角色。这么可爱的茶犬首次登陆3DS，使用3D立体视和不错的3D机能，想必茶犬会更有治愈效果。

游戏活用3DS的陀螺仪功能，在和茶犬的生活中，不仅可以和它们在房间里玩耍，抚摸茶犬，还可以带它们出去玩，使用3DS内置的陀螺感应仪告知茶犬挖洞或干一些其他的事情。而每个茶犬都有自己的愿望，和它一起实现愿望的话，就会拥有属于你们的快乐回忆，关系也更加亲密。关系变得更好之后，可去的场所和可使用道具的种类也会随之增加。当好感度等级变为MAX时，玩家和茶犬就成了"亲友"。

游戏对应擦肩通信，不仅可以和有这款游戏的人擦肩，即便没有游戏也一样可以实现擦肩游戏哦。



↑看着可爱的茶犬们排排坐吃东西，好像街机三国志游戏《吞食天地》啊！

柏青哥天堂3D

游戏类型：PUZ **发行公司：**Irem **发售时间：**2011年11月24日

柏青哥在日本是很受欢迎的一种娱乐方式，但由于真正的柏青哥带有赌博性质，所以在政府的干预下，街头的柏青哥实机已经受到越来越多的限制。于是，在游戏机上模拟柏青哥的游戏便多了起来。

3DS的这个柏青哥游戏以海洋世界为主题，拥有自由设定大奖概率的自由模式，以及以获得10000分为目标的实战模式。此外还有对战模式，跟CPU角色比谁得分高。游戏还设计了恋爱AVG模式，讲述主角和在柏青哥店里碰到的三位女性交往的故事。有趣的是，实战模式或者擦肩通信得来的礼物正好用来送给她们提高好感度。



↑海洋主题，当然就少不了比基尼美女。游戏中各种华丽的背景画面都可以在鉴赏模式中随时观看。





↑最高支持8人本地或Wi-Fi对战，还可以使用自己的Mii形象呢。



↑主视角驾驶也是新加入的，可以通过转动3DS主机本体来控制赛车转弯。



马里奥赛车7

游戏类型： RAC **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2011年12月1日

马里奥赛车系列是任天堂的招牌作品，深受玩家的喜爱，多人联机是最大的乐趣。《马里奥赛车7》支持最多8人对战，支持全球Wi-Fi联机，还能通过网络下载其他人的比赛数据，在单人游戏中和他们的“鬼车”进行比赛，打败他们能获得新的赛车零件等等；甚至还加入了专门的3DS“频道”，用来强化联机系统。

在《马里奥赛车7》中，新要素是空中滑行和海里行驶，利用系列初次登场的“飞行翼”，赛车在从高跳台落下时，展开翼身可以滑行一定距离。利用车后的螺旋桨，则能在水中前行。扩大了赛道状况的同时，让玩家体验到空中和水下的多种赛车乐趣。

车辆组装也是新亮点，玩家可以根据自己的喜好自由组装零件，包括车身、轮胎以及本作新要素之一的飞行翼3个部件；而轮胎又分为细轮胎和粗轮胎，其他也有更细的分类。所以，不同零部件组合出来的赛车性能必然有着差异，需根据路况选择最合适的组合。

高自由设定是本作的重点，角色和赛道方面也收录了前所未有的内容。而且道具系统也大幅改善，甚至增加了《超级马里奥3D大陆》中的“尾巴”。

游戏画面基本可以媲美Wii版，无论是在碧空白云和童话城堡的映衬下迎着漫天飘舞的樱花瓣驾车疾驰，或是在被秋枫染成的斜阳之色的芦苇坂道中行驶，都令人感觉美妙。

操作和以前大致相同。漂移一定时间后，可发动瞬间加速！保持系列的一贯特色，游戏的操作虽然简单，但想成为高手需要不断努力，当然还有一定的运气成分。



蜡笔小新 宇宙友情大作战！

游戏类型： ACT **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2011年12月1日

蜡笔小新归来！虽然原著作者已经去世，但这个调皮鬼却不会离开我们，动漫作品的新作由原小组继续推出。而最新的游戏版本《蜡笔小新 宇宙友情大作战》在3DS上推出，不愧是集20年之大成的人气动画片，蜡笔小新一旦登上3DS，在进行游戏的时候就像看一场直观的3D动画大片一样。玩家扮演“野原新之助”，利用3DS的立体视和陀螺仪功能进行一系列的动作冒险，为了从宇宙人手中夺回被占领的春日部而努力!

新作拥有多个原创角色，跑跑跳跳的小新就像在动画里穿行一样，在电视动画版监督武藤裕治的执导下，继续给我们上演令人捧腹大笑的情景剧。



↑正常的镜头是远景，让你看清楚小新前后的关卡场景。一旦发动必杀技，镜头则会拉近，形成大魄力的技能效果，再配合效果音，真有一种看动画的错觉。

极品飞车 亡命游戏

游戏类型：RAC **发行公司：**EA **发售时间：**2011年12月1日

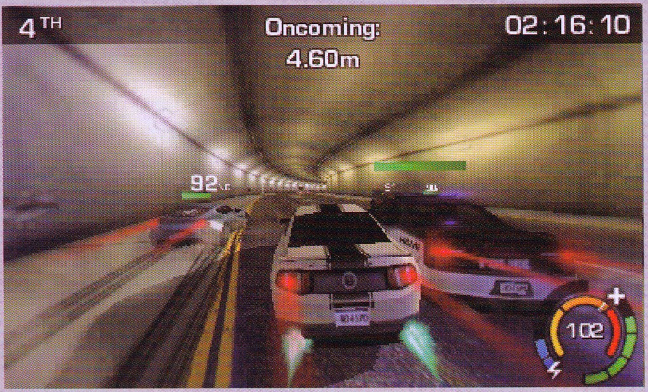
极品飞车系列是EA旗下的著名赛车竞速游戏，以夸张的速度感和爽快的操作为特色。可惜本系列近年来难有突破，还推出过模拟真实的作品。

这次的3DS版《极品飞车 亡命游戏》赛道设定在旧金山到纽约，全长约3000英里。前作中和警察的追逐战系统受到了玩家的好评，所以这个有趣的要素在本作中得到保留，并且玩法变得更加刺激。比如玩家甚至可以从车上下来，用双脚奔跑，躲避警察的追逐，然后像GTA那样，反过来抢夺警车继续逃命。

游戏支持多人对战，而且搭载了时间记录等能够随时持续更新游戏记录的Autolog功能，在确认竞争对手能力状态的时候非常有用。

在现实风格的赛车游戏中，如果不出现真实世界中的名车实在说不过去，本作也收录了许多世界知名超级跑车，比如保时捷、麦克拉伦。而利用3DS的立体视效果，这些跑车奔驰在路上的样子将更加喧哗。

“立体视下的赛车，距离感比较强烈”



←在激烈的追逐战中，3D立体视带来的距离感判断能让你的驾驶得心应手。

索尼克世代 青之冒险

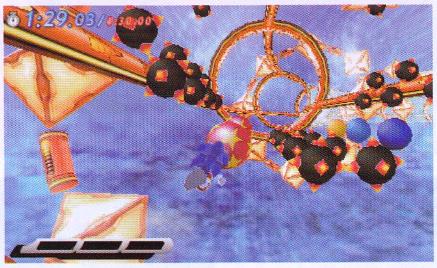
游戏类型：ACT **发行公司：**SEGA **发售时间：**2011年12月8日

由于“时空黑洞”的影响，索尼克等人被送到过去的世界，在那里与1991年的“经典索尼克”相遇。所以在游戏中，玩家可以选择现代索尼克和经典索尼克。经典索尼克再现了早期系列的特色，只需按一下就能进行旋转和飞速奔跑的横版过关游戏也很有意思。现代版索尼克身形高挑，使用“加速”飞奔，效果拔群。

在关卡设计上，本作在回归传统的同时，增加了一些3D玩法，比如可在360度管内疾驶的“特别舞台”。当然也少不了每关关底的巨大BOSS战。利用3DS的机能，高速旋转和大魄力3D画面都能很好的实现。另外，本作还对应擦肩通信和网络对战。



↑上屏显示游戏画面，下屏显示关卡流程的进度，当然还有其他信息。



↑管道内的舞台，索尼克会自动加速往前狂奔。



↑与屏幕呈一定角度展现的舞台，3D立体视下的效果让人期待。

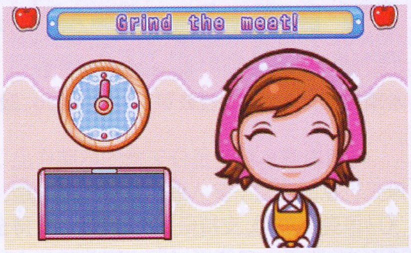


料理妈妈4

游戏类型：PUZ **发行公司：**Office Create
发售时间：2011年12月1日

料理妈妈系列是一款颇有新意的烹调游戏，料理花样很多，每一种料理都被分为几个步骤，比如切菜、掌勺、添加辅料等等，按照步骤进行游戏。一个步骤没做好，会影响到最终成绩。而获得好成绩，则可以开启新的料理任务。

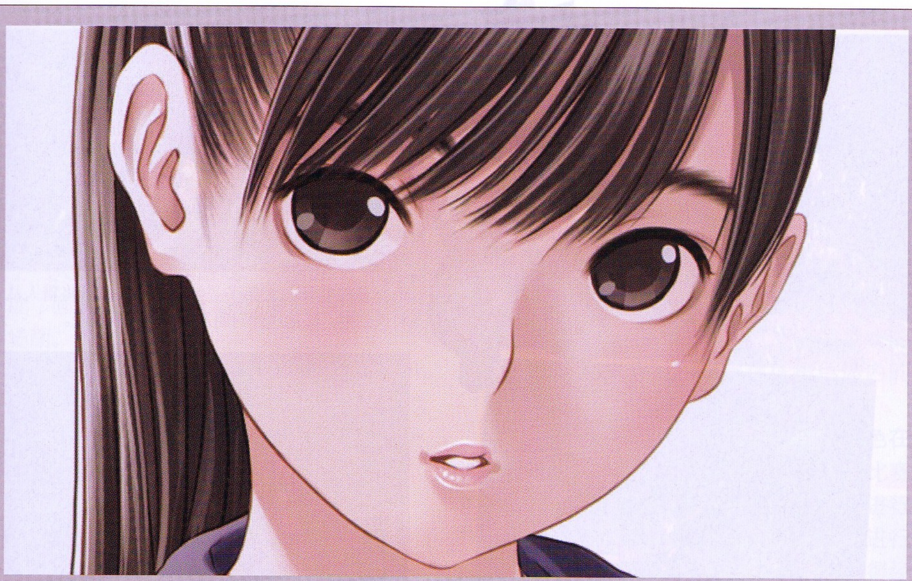
4代保持轻松愉快的风格，用3DS特有的陀螺仪创造出全新的烹饪方式，比如切菜、翻炒、搅拌等玩法，超过200种菜谱等待玩家的烹饪。有趣的是，本作增加了道具奖励，可以给妈妈换装和打扮。



↑3DS上屏主要显示妈妈的大头像以及经过的时间，没有用到3D立体视效果。



↑有意思的是这次妈妈也可以换装了，给她打扮得漂亮一点，她会给出好的评价吗？



NEW爱相随

游戏类型：SLG **发行公司：**KONAMI **发售时间：**2012年2月14日

在对应现实时间流逝的世界中，让玩家和女朋友享受到可永远持续下去的、甜蜜的爱情生活的恋爱交流游戏，就是本作！

新作加入了大量新要素，使约会的过程自由有趣。新加入的“青春之一页”模式，三位女主角都有耐人寻味的故事等待玩家去挖掘。如果满足了恋人环节的条件，就可以逐步发展故事。在这个环节中，不存在选择项，也不存在因失败而导致的故事情节的变更，这是可以用观赏连续剧般轻松的心情来进行游戏的新要素。

通过网络进行通信，玩家的全部游戏经历都会反映出来。经常去约会的地方会备受瞩目，没人气的店铺倒掉后还会有新店开业，街上的变化让人耳目一新，玩家设置好的“街头声音”也会体现在地图上。在游戏进行中，城市的风景一目了然，还可以看到各种各样的变化，不但可以体现时间的流转和天气的变化，还能看出效果分明的四季风物。玩家上传数据之后，游戏会进行同步，街上的声音和城市的状态就会更新。此外，游戏中最佳的数据、玩家游戏状态也会被登录在游戏中的情报杂志上，还能用手机和女朋友短信进行联动，这会得到各种新数据。

立体视和陀螺仪功能使游戏增加了另类的乐趣，玩家可以移动3DS主机改变游戏中的视角，从各个角度欣赏女友的倩影。如果盯着胸部等敏感地方，女友还会做出害羞的表情呢。另外，利用陀螺仪还能使用游戏内的相机给女友拍照。总之，新作的各种玩法让人期待。



↑依然可以竖起来玩，只是因为上下屏大小不一，分割的画面在衔接上跟NDS不同，需要大家适应一下。



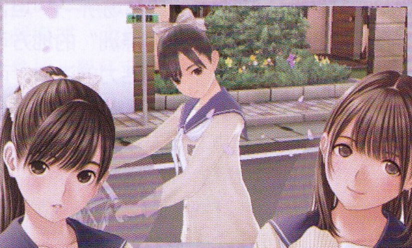
↑在放学后也可以拉着女友去约会，她自然会穿着校服。去的地方不能太远哦。



↑和女友一起进餐的事件加强的不仅是料理的种类，可去进餐的场所也有所增多。



↑充分利用3DS陀螺仪功能的拍照功能，让女友当你的模特吧。







怪物猎人3G

游戏类型： ACT **发行公司：** CAPCOM **发售时间：** 2011年12月10日

怪物猎人系列有着属于自己的独特的世界观。在这个奇异的大陆之中，栖息着许多巨大怪物。根据设定，它们有些喜欢群居，有些喜欢独居并拥有自己的势力范围，有些甚至能召唤其他怪物。怪物的活动场所有起伏跌宕布满绿色的大地，有昼夜更替的沙漠，还有灼热的火山地带。由于本作继承的是Wii上的《怪物猎人3》，所以保留了PSP系列上不曾拥有的水中狩猎模式。

3DS版加入了全新的集会场所——坦吉亚港。在这个被称为“乘船绿洲”的地方可以结识很多猎人，是个充满活力的港口。而Wii版《怪物猎人3》中的莫咖村也会再次出现。玩家将从莫咖村出发，展开自己全新的、富有个性的狩猎生活。

3G可以使用12种武器！除了Wii版《怪物猎人3》中原有的大剑、太刀、片手剑、锤、长枪、剑斧、弩之外，铳枪、狩猎笛、双剑和弓都回归了！而且这些武器都可以在水中进行狩猎！不同的是，弩再次被分成重弩和轻弩两个类型，而不是《怪物猎人3》中的零件组合方式。武器造型进行了改进，很多武器增加了蓄力变形状态，而武器使用也有所改进，比如重弩增加了翻滚后下蹲射击动作。

怪物种类大幅增加，大量怪物增加了亚种，所以就增加了大量的新造型、新技能和新颜色的套装。而套装的改进不限于新怪，很多经典套装的细节也进行了大幅修改，使造型显得更加帅气和统一。

3代有一个奇面族的“恰恰”协助，而这次的3G中又增加了一个新人“卡扬巴”，他头上戴着蓝色的面罩，和恰恰一样，也是“奇面族”的孩子。他能通过更换不同的面罩改变不同的辅助功能，比如帮助猎人磨刀、消除异常状态或者向怪物扔大便玉等等……除此之外，3G还增加了大量新角色。



本作中新增的目标锁定功能，只要在触摸面板中打开这一功能，按下L键就能自动将视角对准选择的目标怪物。如果觉得不适应也可以随时取消，返回默认的正前方视角。

> “除了按键操作，还增加了活用3DS下屏的全新操作方法。”

触摸屏在游戏中并不是摆设，触摸功能适用于任务、村中、港口等各种场合！而且玩家可以随意定制下屏的功能，显示地图、转动视角、道具等等内容完全自定义使用，甚至可以调整按键显示画面的大小适应自己的手感。这项功能被官方称为是“定制面板”。

另外，为了方便操作，还设计了自动锁定怪物的触摸屏按键。当然，游戏对应3DS的扩展右摇杆周边，使用右摇杆就无需自动锁定，可以像Wii版一样自在的调整视角了！





↑交易船船长的大弟子“剑喵丸”，负责将猎人从村送到港。让他送你到朋友的港口去联机吧。



↑吃猫饭的系统又回来了，各种食材组合的效果出现后就会被记录下来，不用再去看攻略吃饭了。


↑水龙重新加入怪物阵营，而且不用担心出现在水上打死它挖不到素材的情况了。


↑弩被重新分化成轻、重两种规格。重弩加入了翻滚回避后直接下蹲射击的新动作。


↑新场所港口是前几作集会所的加强版本，这里的设施齐全，可以更换装备和道具。



↑港口的公会任务受付台，在这里接受G级任务。可爱的受付娘里还有一个拿大锤子敲锣呢。

闪电十一人GO 闪光/黑暗

游戏类型： RPG **发行公司：** Level-5 **发售时间：** 2011年12月15日

GO是闪电十一人系列的第4作，同时也是于2011年5月开始播放的TV动画《闪电十一人GO》的原作游戏。利用3D立体视功能，画面将充分体现大魄力的必杀技和足球场面。

游戏舞台设定在前作的10年后，新一代的主人公"松风天马"登场。故事讲述了他和同伴们在成长的过程中取回失去的"重要的东西"的故事。

GO增加了新要素化身系统，赛场上主角天马和可以化身的角色撞击在一起，就会发生"化身战斗"。此时进入化身为"魔兽"的战斗画面，二人的化身形态以力量决胜负，获胜的选手将可以守住脚下的球。根据游戏的设定，所谓"化身"就是寄宿在角色体内的"气"的具现化产物。

在之前的《闪电十一人》游戏中，角色在地图上行走时，有时会突然有人发起足球比赛的挑战。但在新作中，只要和特定的角色进行谈话，就会发生足球比赛。而与特殊对手进行比赛，则需要满足特定条件，胜利后可获得经验值。

"天马他们将面临来自各队伍的挑战！"

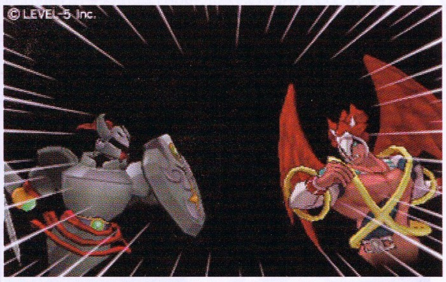




"新要素就是，热血的化身战斗系统！！"



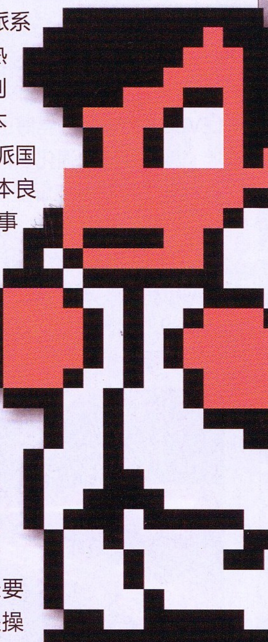
↑松风天马化身"魔神 佩加萨斯"爆发时的魄力场面，将对手一气击垮吧。



↑天马的化身遇到剑城京介的化身"剑圣 兰斯洛特"，两强相争的结果是……

热血硬派特别版

游戏类型： ACT **发行公司：** Arc System Works
发售时间： 2011年12月15日



为纪念热血硬派系列迎来25周年，《热血硬派国夫君 特别版》推出3DS版。本作是街机《热血硬派国夫君》经原作者岸本良久监修并追加新故事的复刻版。

故事模式讲述了主人公国夫帮助被卷入麻烦的好友野田浩史而战斗故事。除了保留原作街机版的故事情节和要素外，还追加了新的故事以及RPG类型的成长要素。街机模式则是操作主人公国雄君，把邻近高校的不良分子、暴走族、女头目、流氓等全部打倒。此外还有挑战指定任务的模式。使用通信机能的话，还可以和朋友协力挑战强敌。还有对战专用的皇家之战模式，大部分的历代热血硬派角色都会参战，最多支持4人同时战斗，和朋友一起玩相当欢乐。



↑对战模式有点像是《热血格斗》，本作更像是多部热血作品的大合集。

萌萌大战争现代版 3D

游戏类型： SLG **发行公司：** System Soft **发售时间：** 2011年12月15日

正如游戏名称一样，本作是一款描写可爱少女手提武器在战场上活跃的战争模拟类游戏。玩家在游戏中扮演司令官，操作各个女孩子巧妙的运用必杀技等技能在战场上赢得最终的胜利。

游戏有3个模式，大体流程是"冒险部分"、"模拟部分"、"交流部分"，完成后进入下一个冒险部分。3DS版追加了原创新剧情和技能。而画面将借助3DS的立体视，让玩家欣赏到立体的3D美少女兵器。

"游戏中的对话非常多哦！"



↑大战略风格的战争策略游戏，再加入萌萌的美少女兵器，这种题材很受男同胞们的喜欢啊。3DS版的立体地图显然比NDS版更加好看。

SD高达G世纪 3D

游戏类型：SRPG **发行公司：**NBGI **发售时间：**2011年12月22日

《SD高达G世纪3D》是NBGI最新推出的高达作品，从初代到最新作的高达机器人均会登场，其中AGE也会参战（高达AGE是今年10月9日起开始放映的新番动画）。据说LEVEL-5社长日野晃博也参与了本作的开发。

游戏画面的强化自然不必多说，本作系统也有进步。除了下屏显示角色信息和全体地图外，队伍被简化表示，就算是首次接触系列的人也很容易明白这个系统。双座机体可同时搭载两位机师，还导入了《超级机器人大战》系列中的“精神指令”等内容，所以在战略性上有所增强。

“精神指令登场！！”



↑超级高达的强力射击后出现追击的机会！根据画面提示按下按键吧。



↑机器人题材的SRPG游戏，精美绝伦的战斗画面是必不可少的，本作自然值得期待。



↑高达新作AGE的主人公，动画原作也才刚刚开始放映而已，可见游戏跟进速度很快。

噗哟噗哟！！

游戏类型：PUZ **发行公司：**SEGA
发售时间：2011年12月15日

世嘉公司为庆祝经典PUZ游戏“噗哟噗哟”系列诞生20周年，而推出了这款名为20周年纪念的作品。之前已经推出NDS版本，现在SEGA公司又推出3DS、Wii以及PSP版。

利用3DS的摄像头，《噗哟噗哟！！20周年纪念版》增加了“照相机能”玩法。之前的DSi虽然也有摄像头，但3DS从初代就搭载了相机，所以在3DS版中可以更好地实现这个玩法。用3DS摄像头拍一张照片，即可用作游戏背景，还可以通过本地通信进行照片的交换。

另外，无论是3DS版还是NDS版都支持最多8人游戏。像《噗哟噗哟》这种可爱的游戏，8个人进行大混战非常欢乐，虽然方块游戏的比赛有输赢，但是就算没有胜利的人也能感觉到本作的乐趣。





↑照相功能意味着玩家可以加入自己熟悉的画面到游戏中，投入感倍增。

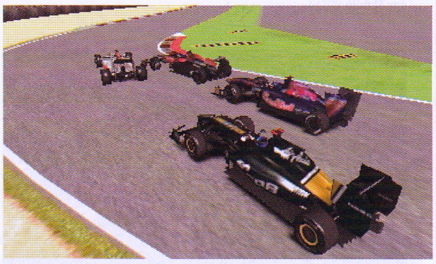
双屏画面



↑用喜欢的照片当背景，说不定能让你超水平发挥，轻松打赢对手呢。

F1方程式赛车 2011

游戏类型：RAC **发行公司：**CODEMASTERS **发售时间：**2011年12月22日

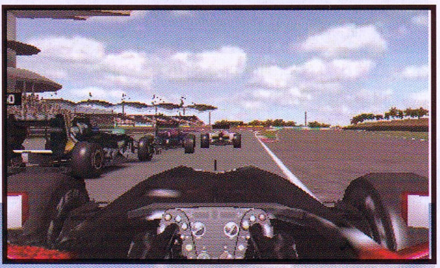


↑掌机版开发公司是Sumo Digital，从截图看，即便是在回放画面中3DS版的画面效果也不理想。

《F1方程式赛车2011》（以下简称F1 2011）是CODEMASTERS公司推出的全平台赛车游戏，是大受赛车迷喜爱的F1系列的最新续作。

本作是官方授权的F1游戏，收录了备受瞩目的2011国际汽联世界一级方程式锦标赛的所有职业车队、驾驶员和赛道等比赛信息，包括当前的世界冠军塞巴斯蒂安•维特尔（Sebastian Vettel），德里的Jaypee国际赛道举办的2011一级方程式印度大奖赛开幕式和德国纽伯格林赛道等。

专为3DS的3D立体视和其他独有的机能设计。对F1赛车不是很熟悉的玩家也不用担心，游戏设计了大量辅助系统，号称无需太多驾驶知识就能轻松进行。游戏还支持最大4人联机对战；协力模式可以合作进行比赛，而且同样支持4人参加，分成两组进行2vs2的比赛。





↑截稿前厂商刚刚放出了3DS版画面，效果不能让人满意，尤其是背景可以用“坑爹”形容了。

节奏怪盗R 拿破仑的遗产

游戏类型：MUG **发行公司：**SEGA **发售时间：**2012年1月19日

拿破仑皇帝死后被埋葬在荣军院大教堂的地下，而这正是本作故事中一系列祸事发起的源头——拿破仑的棺材不知被什么人偷走了。住在巴黎郊外的拉尔夫一眼看上去只是个普通人，其实他是盗窃宝物的“怪盗R”，于是3年后怪盗R为了寻找父亲的线索，把目光指向了罗浮宫！

玩家扮演怪盗R，带着自己的爱犬，到罗浮宫美术馆、巴黎圣母院等地盗取宝物。游戏的操作方式很多，厂商设计了很多创意小游戏来配合操作，比如晃动主机进行秘密潜入、按键做动作在各种造型的植物后面躲避警察的视线，或者按键玩类似应援团的节奏游戏。各种和音乐配合的小游戏紧张之余让人会心一笑，有一种《瓦里奥制造》和《应援团》的感觉。

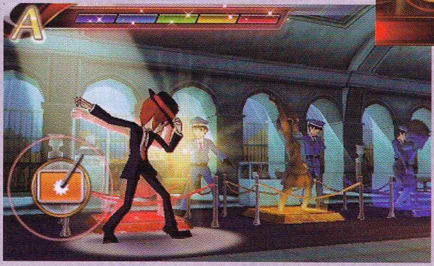
音乐方面，游戏使用了部分著名歌手和作曲家的乐曲，也有为本作特别创作的曲子。此外，掌握游戏关键线索的女主角“玛利亚”的声优将由活跃在日本娱乐界的人气女演员刚力彩芽担任，而且这是她第一次挑战声优的工作，也成为游戏让人期待的亮点之一。


↑按 A 键跳跃躲避警察，再按 B 键躲过直升机，以完美的节奏感来避开追捕！



↑运用 3DS 的陀螺仪躲避攻击。看时机将 3DS 向前伸进行躲避。


↑根据节奏，及时配合其他舞者，用 POSE 决胜负。根据下屏指示进行动作。


↑潜入美术馆时下屏显示 4 个不同 POSE，根据提示，点击和眼前铜像姿势相同的 POSE 慢慢潜入吧！



节奏剧场 最终幻想

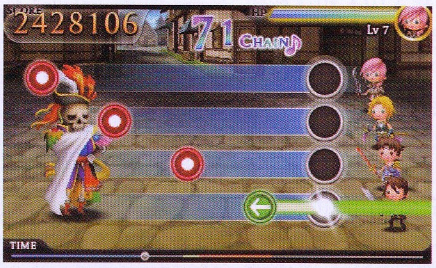
游戏类型：MUG **发行公司：**Square Enix **发售时间：**2011年冬

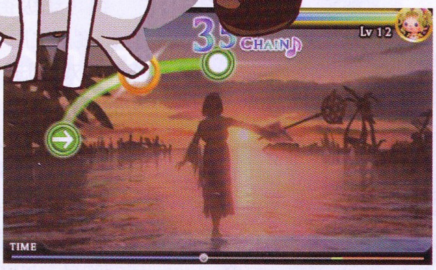
为了纪念最终幻想（以下简称FF）系列迎来25周年，全世界销售量达到1亿套，Square Enxi公司开发了这款首款FF音乐游戏，也是FF系列登陆3DS的首款作品。

FF系列发展至今，能获得如此之高的人气，其华丽的画面、动听的音乐、优秀的剧情、成熟的系统可谓是缺一不可，而本作正是以系列各主题音乐为卖点，利用3DS出色的音效硬件，给FF系列粉丝带来纯粹的音乐享受。当“月光”、“星之命”等系列名曲再次萦绕在耳边，也许会有人感动的泪流满面。游戏收录了几乎所有FF系列的名曲，老玩家们可以好好感动一番了。

游戏系统是提示按键的标准音乐节奏玩法，根据画面提示按键即可。

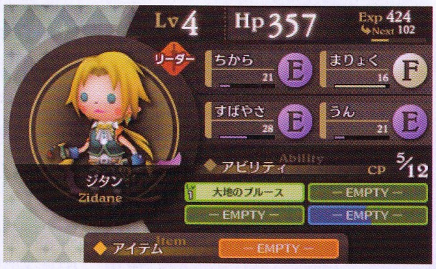
角色方面，系列全部主人公都会登场，而像陆行鸟、火球怪、仙人掌等人气怪物也会露面。当然，这些角色和怪物都将以萌化的Q版形象出现，保持了整体风格的统一，让玩家体验全新的FF游戏。


↑模仿战斗场景的节奏游戏，几位主角以这种形式站在一起还是第一次吧。


↑背景播放历代 FF 经典的 CG 动画，玩的是应援团类型的点击、拖动。

“你还能认出他们么？”

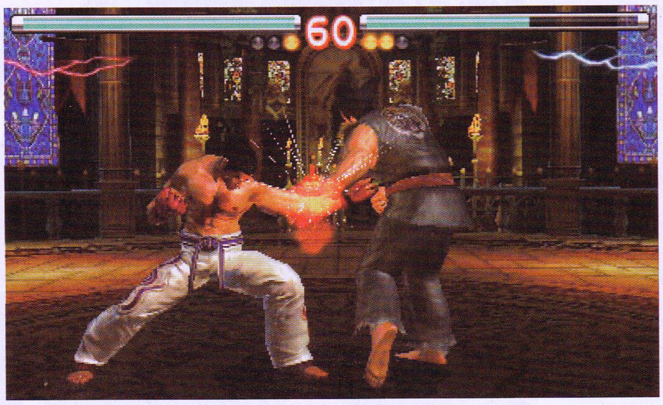



↑Q 版的人物像小玩偶一样可爱，还能进行类似 RPG 的组队模式哦。

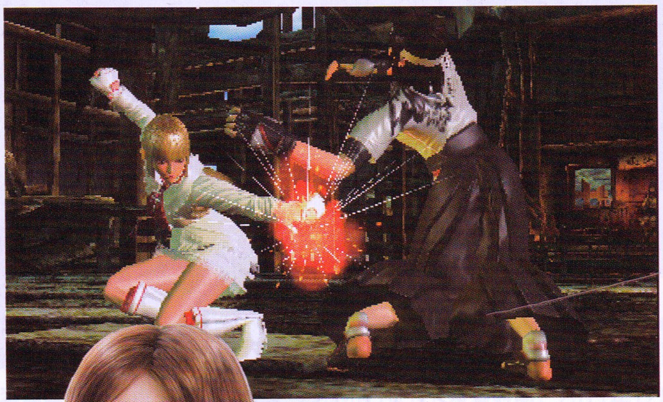


铁拳3D PRIME EDITION

游戏类型：FTG **发行公司：**NBGI **发售时间：**2011年冬



↑三岛一八VS三岛平八，童年的阴影、支配世界的野心……这对父子的恩怨在3DS上继续。





继《超级街头霸王IV》和《死或生 维度》之后，另一个人气极高的3D格斗游戏登陆3DS了，这就是NBGI公司的《铁拳》。话说这也是该系列在2001年GBA之后，在任天堂掌机上推出的第二款《铁拳》游戏。

3DS版包括40名登场角色和大量场景，部分场景是为3DS版量身定制的。遗憾的是，虽然人物刻画尚可，但游戏的整体画面不太好，尤其背景显得比较简陋。也许是为了保证流畅度的原因，因为本作在支持3D立体视的情况下也能保持每秒60帧的流畅画面。另外，游戏有Wi-Fi联机功能。

收录的3D电影《铁拳 血腥复仇》是游戏的卖点之一。本片已经在日本、美国等地上映。电影以女高中生格斗家凌晓雨为主人公，讲述了三岛家的故事。电影获得了铁拳粉丝的好评。3DS版收录的本片除全部以CG动画打造外，还支持3D立体视。本片导演由铁拳系列制作人原田胜宏亲自担当，所以剧情大可放心。他表示，希望用此片让玩家和影迷们彻底忘记那部好莱坞拍摄的真人《铁拳》电影。



皇牌空战3D CROSS RUMBLE

游戏类型：STG **发行公司：**NBGI **发售时间：**2012年1月12日



↑下屏显示地图、机体状态等信息意味着上屏能有更加清爽的游戏画面。

皇牌空战系列以简单的操作，爽快的战斗机驾驶体验，支持多人模式等特色，受到飞行射击类玩家的喜爱。虽然系列游戏中大多使用的是虚构的世界和国家设定，但很多细节和现实中的战争非常相似，比如二战、海湾战争和冷战等。很多战斗机的真实特征也在游戏中有所表现，除此之外还有一些虚构的飞机，甚至是大型空中堡垒。另外，超级武器、Boss级别的敌机和飞行钻洞、钻隧道等玩法也是皇牌空战的一大特色。

3DS版的最大特点是加入了“机动策略(Action Maneuver)”系统，该系统是在追击敌人时发动专用蓄力槽中的能量，在敌机背后进行迂回追踪时，或者自机受到导弹威胁时，只要把握时机发动策略即可轻松拦截敌机或回避导弹。这类爽快的飞机空战游戏，借助3D立体视会更加刺激。另外本作还支持扩展右摇杆。



↑可选择各种著名的战斗机是《皇牌空战》系列的卖点之一。除了现实中存在的战机之外，还有不少科幻风格的战机。



↑3DS版的故事情节相对PS2版来说不会有太大改动。在时间上这是系列的起源，很适合第一次接触这个系列的玩家。

合金装备索利德 食蛇者 3D

游戏类型： ACT **发行公司：** KONAMI **发售时间：** 2011年冬

当原创的《合金装备3 食蛇者》登陆PS2的时候，可是一项了不起的突破。因为这不仅仅是合金装备系列第一次主要在户外进行，同时丰富的环境细节与精彩的人物建模相得益彰。当看到该游戏3DS版本的截图和影像时，似乎与PS2版原作的区别不大。但是当你使用3D立体视玩的时候，那些丛林看起来栩栩如生，画面纵深感一下子出来了。游走在丛林中的感觉变得不一样。即使你的周围没有敌兵，有时你也会不自觉想要匍匐前进。如果你已经玩过PSP版的《合金装备 和平行者》，会发现3DS版的默认操作和它相似：使用摇杆移动斯内克，使用按键来瞄准。在进行CQC移动或使用武器时，则是使用相应的LR键。下蹲或匍匐前进时，只需简单的使用方向键。如果想从物品中快速选出某件武器，则使用左右键方便的选择。

当然，3DS版的一个最大不同就是触摸屏操作，对菜单的导航通过触屏进行，所以要选择特定的物品或武器就比以前容易多了，只要点几下屏幕即可。虽然利用触摸屏操作的复杂度有所改善，但还是有些繁琐，所以本作对应3DS的扩展右摇杆，这样就没有问题了！

3DS版的另一项创新是可以使用3DS的摄像头拍摄图片，用图片进行伪装。比如，斯内克正好呆在沼泽地里，而你的面前有一晚燕麦粥，将你的摄像头对准燕麦粥拍一张图片，这样就能让斯内克变成“沼泽”（燕麦粥）的颜色，更好地伪装下去。当然，按照小岛秀夫的风格，肯定会有不少恶趣味等待大家发掘。



↑“不许动！”这种系统你在其他游戏中是看不到的。制服敌人之后，还有很多事情可以做。



SNAKE

贯穿整个《合金装备》系列的关键人物。虽然代号也是Snake，他其实是1、2代中Snake的“父亲”。上世纪60年代的这次任务，Snake潜入苏联境内调查隐藏的核战车，却遇到自己之前的上司The Boss和其手下特种部队的阻挠。阴谋、背叛……Snake的任务注定不会轻松。

少女RPG 灰姑娘生活

游戏类型： RPG **发行公司：** LEVEL-5 **发售时间：** 2012年2月

最初是手机游戏，LEVEL-5将游戏类型改为养成RPG后，推出3DS新作。玩家扮演希望成为No.1女接待的主人公，接待各种客人的过程，还会遇到影响世界和平的大事件……

3DS版和大量漫画作品联动，很多耳熟能详的角色会出现在店里，比如《闪电十一人》的円堂、鬼道；《鲁邦三世》中的鲁邦、峰不二子；《交响情人梦》中的千秋真一；《上班族金太郎》中的矢岛金太郎；《范马刃牙》中的范马勇次郎也会来店里消费。



↑作为夜店的小姐，自身的容貌和装束是最重要的事情之一，记得好好打扮自己哦。

新光之神话 帕鲁迪那之镜



游戏类型：ACT **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年1季度

《新光之神话 帕鲁迪那之镜》是由樱井政博率领的Project SORA小组开发的3D动作射击游戏。原作是1986年发售的《光之神话》，所以新作标题才被加上个“新”字。

天使岛由光之女神帕鲁迪娜和暗之女神美杜莎一起统治。由于美杜莎残酷对待人类，帕鲁迪娜将其变成丑陋的女妖并放逐到冥界。之后美杜莎与冥界的魔物联手，从帕鲁迪娜那里夺走三件神器并占领了天使岛。士兵们被变为石像，天使岛成了地狱。女神帕鲁迪娜用最后的力量救出被囚禁在冥界的亲卫队长皮特，赐予他弓箭，并把最后的希望寄托在他身上。而皮特为了女神与人类的和平，将从地府打到天界。

游戏中可以使用大量武器，每种武器都有独特的使用方式，面对不同的敌人使用不同的武器会有多种可能性。远距离射击或者是短距离的斩击，带来的是不同的体验。游戏中每一关都是固定的形式：空战、陆地战、BOSS战。这样避免了玩法的单调，又让多种武器有不同的用途。

游戏还设计了多人对战，对大6人分成两支队伍进行战斗，死亡一次就会造成队伍丢分。当某队分数为0时，最后一名被击倒的人会变成皮特；另一支队伍击倒皮特就胜利了。另外本作还设计了AR卡片战斗系统。



↑游戏支持多人对战，最多可以3vs3的对抗。配合不同的武器，小队战术充满了变化。



↑空中战是每一关必不可少的过程，与地面战斗的感觉完全不同。



↑这个三头龙BOSS也出现在当年FC版本的游戏中，3D形态下当然更具魄力。



↑空中战飞向目的地后就转为地面战斗，这种大场景让人兴奋不已。

生化危机 启示录

游戏类型：AAVG **发行公司：**CAPCOM
发售时间：2012年1月26日

BSAA队员被派遣到一搜在大西洋海域上的神秘游船执行搜查任务，吉尔也在其中，她不知道在这艘“幽灵船”上存在的阴谋，希望借此机会去寻找克里斯，却不知这是整个噩梦的开端……“启示录”号称回归经典生化的恐怖感。虽然是掌机版游戏，但内容丰富，过场动画异常精彩，是一款完全可以媲美家用机的生化作品。制作人表示，仅游戏单人通关就需要20小时。

除了丰满的单人模式，游戏还设计了多种玩法，最让人期待的是支持全球联机的“Raid Mode”模式，这是一个可以二人联机协力完成任务的模式，设计了等级概念，干掉敌人能够获得金钱，用来升级角色和武器。

游戏有第一人称射击和背后视角的两种视角可供选择；并且支持3DS的右摇杆外设，可使用专为右摇杆设计的操作方式：左摇杆移动，右摇杆转动视角和瞄准。这样就摆脱了传统《生化危机》只能“站桩射击”的尴尬。

“生化正统续作归来！”

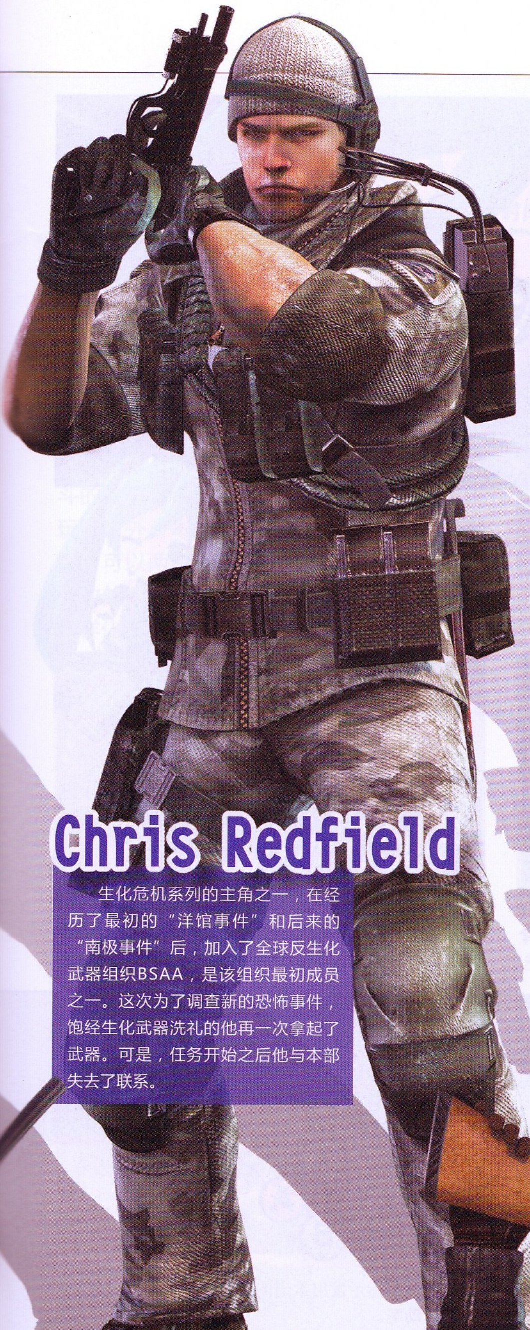


Veltro

臭名昭著的谜之恐怖集团的名称。是过去某起重大事件的主谋组织，在全世界范围内都有很大的影响力。这个集团的恐怖分子特征是都戴着防毒面具，隐去面貌。在这群人之中，有一人作为代表，向外界宣布对他们犯下的罪行负责。很显然，此人就是他们组织的头目级人物。

Jessica Sherawat

新角色之一，在本作的作战行动中是Chris的搭档，一起去极寒的高山环境中执行任务。加入BSAA之前，她曾跟Parker Luciani隶属于同一个组织。所谓人不可貌相，使用狙击步枪的她远比看起来厉害得多，有她作为后方支援，行动也要顺利不少，是个值得信赖的同伴。

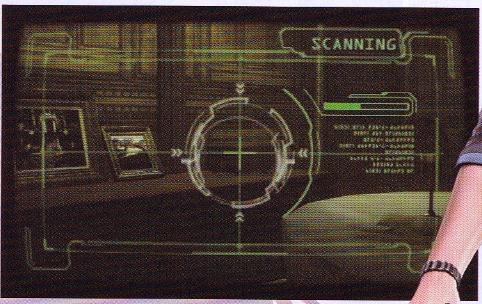


Chris Redfield

生化危机系列的主角之一，在经历了最初的“洋馆事件”和后来的“南极事件”后，加入了全球反生化武器组织BSAA，是该组织最初成员之一。这次为了调查新的恐怖事件，饱经生化武器洗礼的他再一次拿起了武器。可是，任务开始之后他与本部失去了联系。



↑生化游戏再次强调恐怖感，像这种洋馆风格的场景让人想起1代。



↑新加入的类似《银河战士》的扫描功能，可以用来发现隐藏的道具。

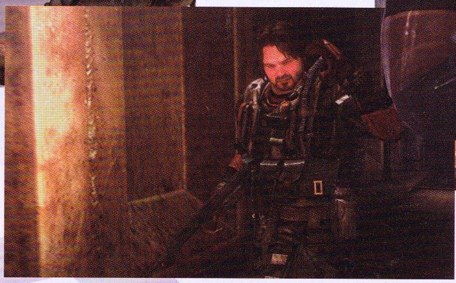


↑主视角在《生化危机 雇佣兵3D》上已经有了不错的反响，《启示录》自然也可以采用。



Jill Valentine

生化危机系列的主角之一，也是浣熊市核爆事件中极少数生还者之一。在2003年伞公司垮台之后，生化恐怖事件向全球蔓延，在此背景之下，Jill与Chris一起加入了BSAA。在本作中，她收到Chris的失踪报告后，便与Parker一起潜入谜之豪华游轮寻找Chris的作战。



↑帕克给人一种靠不住的感觉，实际是个怎样的人呢？还需要等待。



↑克里斯和杰西卡在低温地带执行任务，看样子像是在调查失事的飞机残骸。



Parker Luciani

本作游轮潜入作战中Jill的新搭档。性格直率，绝不轻易放弃。不过他本人喜欢用嘲笑的态度来掩饰自己这种刚正不阿的性格，可以说是笨拙的热血汉。体格壮硕，同时因为身经百战，所以身手也很利落。擅长使用重型枪械。因为某起特殊的事件，他从其他组织调转至BSAA。



↑出现在吉尔和帕克眼前的神秘红发男子。此人到底是敌还是友？



↑狗一直是生化危机系列中很难对付的敌人，这次又有什么新品种？

未来计划（暂名）

游戏类型：MUG **发行公司：**SEGA **发售时间：**2012年3月

提到以初音为题材的游戏，人们首先会想到PSP和街机上博得大人气的Project DIVA系列。3DS新作和这些作品有所不同，因为初音变为了可爱的“三头身”。尽管头身变小了，但她跳起舞来的动作却一点都不含糊。

本作的上屏显示背景动画和谱面，下屏显示歌词、最高分、等级等信息。“A”和“B”的符号排列在巨大钟表样式的圆形物体外围，在来回旋转的时针指向字母时瞬间按键，玩法就是这么简单，对音乐游戏不熟的人也可以轻松上手。令人印象深刻的是，这次谱面是以3D立体效果显示，因此比起Project DIVA系列，更容易让人区分背景动画和谱面的层次。乐曲的收录时间也是本作的魅力之一。这次可以玩到的曲目都是未经剪辑过的完整版，不会出现以前那种突然中断，让人意犹未尽的感觉。



“3DS上最萌的音乐游戏只有一个！”





↑游戏玩法相对于PSP版的《Project DIVA》有不少的变化，更加容易上手。



↑三头身的初音是本作的卖点之一。Q版形象真是萌到不行，让人难以抗拒。



↑除了3D多边形组成的初音，也会有2D动画背景出现。钢琴等玩法需要进一步的消息。

马里奥与索尼克在伦敦奥运会

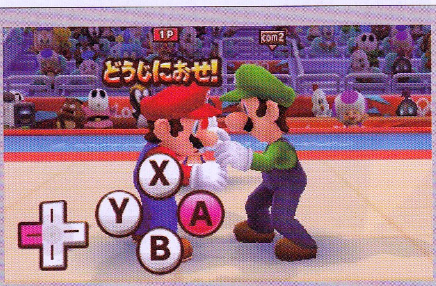
游戏类型：SPG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年春

任天堂和世嘉两大明星人物“马里奥”和“索尼克”将再次携手伦敦奥运会。之前几次的运动合作都取得了不错的销量，因此《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》会继承系列的优良传统。“伦敦奥运会”的运动项目超过50个，而且对应Wii和3DS的特性，分别推出不同的游戏项目。利用3D立体视，3DS版将设计独有的玩法和与之对应的运动。

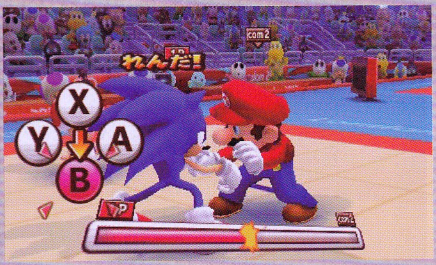
目前已公布的3DS版“马索伦敦奥运会”运动有：1000米划艇、蛙泳、竞走、柔道、平行木等项目。游戏的玩法利用到了3DS的各种特殊机能，比如竞走就是使用触笔在触摸屏上按照提示来回滑动；划艇则是利用3DS的摇杆快速转动来加速；蛙泳则通过对麦克风吹气来模拟游泳时的换气动作。

比较可惜的是，本作不支持Wi-Fi全球网络联机，所以只能在身边找朋友进行4人无线连机游戏了。

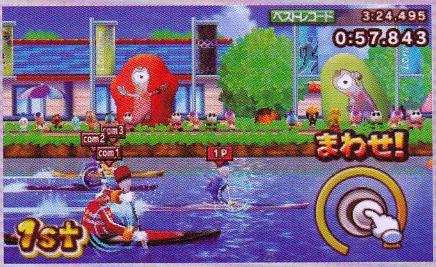
“玩这个游戏要豁的出去屏幕、按键和摇杆”



↑按照屏幕指示发出柔道的招式。用剪刀腿限制住对方的行动吧。



↑B键连打蓄力，这是要使用绝招还是要顶住对手的强力攻击呢？

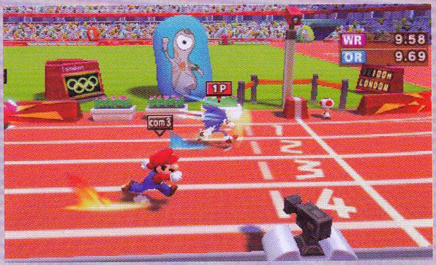


↑转动摇杆来模拟划动皮划艇的动作，玩命转吧。不过小心别过度损耗摇杆。

双屏画面



↑平衡木项目是对节奏感、准确度的考验。可惜主要画面给安排在下屏，不能看到3D效果了。



↑经典的100米短跑。也许打破飞人博尔特的9.58秒世界纪录就要靠刺猬索尼克了？

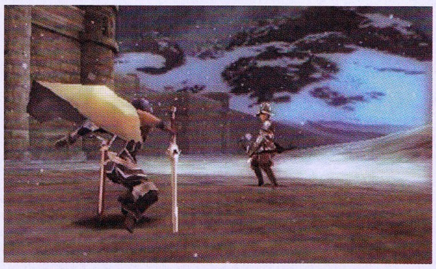
火炎纹章（暂名）

游戏类型：SRPG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年春

任天堂最具人气的SRPG系列游戏《火炎之纹章》即将在3DS上登场。利用3DS强大的图像处理机能，该系列首次在掌机上实现了3D战斗画面。当然这里的3D除了指多边形之外,还有裸眼3D立体视效果。

游戏讲述的是在动荡的年代里，伊利斯王国的王子和朋友们为了国家到处奔波战斗的故事。系统方面，除了大家熟悉的传统玩法之外，本作还加入了一种全新的合作系统，可以两名角色同时攻击一个敌人。面对强敌的时候设法让两人应战，战术运用变得多样化。

本作还支持2人联机游戏，使用自己独特的战术跟朋友一起消灭强敌。

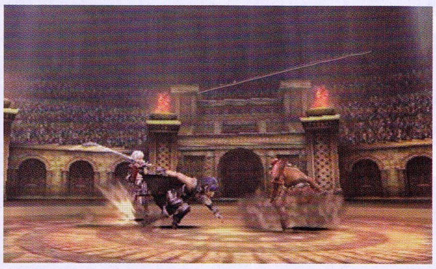

↑城墙外主角 VS 最弱的敌人长枪兵。远处的雪山和漫天的飞雪等细节处理很到位。

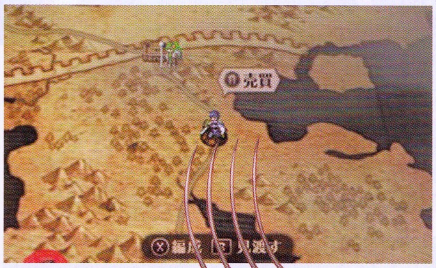

↑在桥上进行的战斗。主角以及一名骑士合力攻击蛮族敌人，很快就能击退他吧。

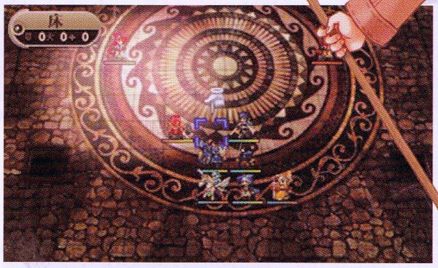

↑和靠近的同伴一起，跟敌人形成 2vs1 的有利局面，这是整个系列的首创系统。



↑男性剑士角色看起来很强的样子，不过似乎有女性恐惧症呢。剧情看起来会很有趣。


↑斗技场的战斗画面。注意看头顶投下来的光线，以及周围坐满的观众，画面真的不错。


↑本作在大地图上将可以自由自在的移动。地图上的那个绿色人物图标是什么意思呢？


↑战斗地图画面。在巨大纹章图案的场所进行战斗，看样子要把敌人全部击败。

牧场物语 起源的大地

游戏类型：SLG **发行公司：**MarvelousAQL
发售时间：2012年

人气游戏牧场物语系列为了纪念诞生15周年，将于2012年初在3DS上推出全新的正统续作，暂定名为《牧场物语 起源的大地》。除了建造自己的牧场，玩家还可以栽培各种作物，饲育动物，尽情享受温馨的田园生活。新作依然可以选择主角性别，倍受欢迎的恋爱要素也会保留。

之前的作品可以增筑自宅和牧场，新作则更进一步，还允许玩家自己制作牧场的设施，甚至还能开拓土地，进一步增加充满立体感的“梯田”。

根据个人喜好，可以选择和风或西洋风格。做好的设施只要往头顶一举放到想放置的地方就可以了。来做一个花园式风格的牧场吧！

除了可以选择主人公性别，还能对角色的发型、表情、服装等进行自定，这样享受起牧场生活来是不是就更投入了？



↑可能成为男主角新娘的菲利希亚，喜爱吃美食的一位好姑娘，但不喜欢做美食。




↑要照顾许多动物，因为从动物那里得到的鸡蛋、牛奶等副产品用途广泛。


↑本作中可以开拓土地，进一步增加充满立体感的”梯田”。在田里尽情培育你的农作物吧。





路易的鬼屋2

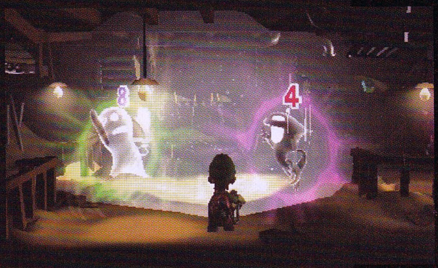
游戏类型：AAVG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年

玩家扮演马里奥的兄弟路易，在布满鬼魂的屋子里探险，用他的武器“吸尘器”解决各种怪物。鬼屋中的怪物并不都是可怕的僵尸，其中有很多可爱的幽灵，它们的各种性格会让玩家会心一笑。而吸尘器的使用方法很简单，按下R键即可。通常情况，当怪物虚弱的时候，才容易将它们吸入吸尘器，而且和鬼魂战斗还要用吸尘器躲闪攻击。

除了把敌人吸进去之外，还可以用吸尘器来收集金币，并且遇到障碍物也要用吸尘器的吸力来移动物体，进行机关解谜。另外，吸尘器还可以吸其他东西，吸的时候产生的效果也有所不同，这是游戏的探索方式。

游戏上屏显示3D立体画面，视角自动改变，比如平时控制路易横向走动，一旦进入较长的走廊，视角就会转到背后，此时3D效果显现的纵深感很真实。画面光影效果出色，各种不同风格的场景令人印象深刻。而游戏也对陀螺仪进行了挖掘，比如可以让玩家晃动主机来移动视角。

“NGC1代就有3D的计划，这次终于实现了”



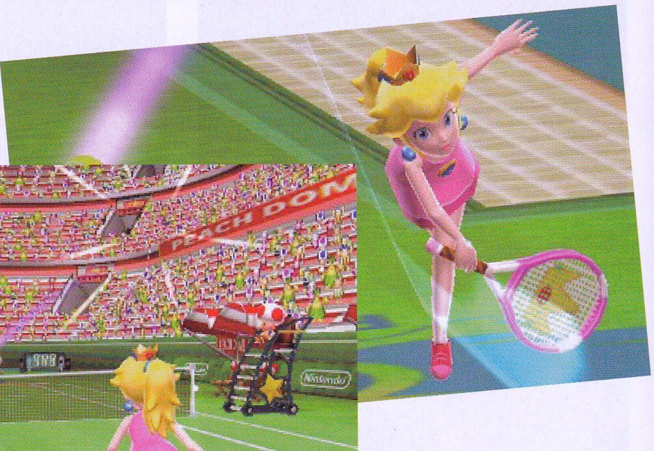
↑游戏的玩法跟NGC上的前作很相似，简单有趣，是一款老少皆宜的游戏。



↑游戏舞台虽然还是以鬼宅为主，但其他场景也很多，充满了变化的乐趣。

马里奥网球（暂名）

游戏类型：SPG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年

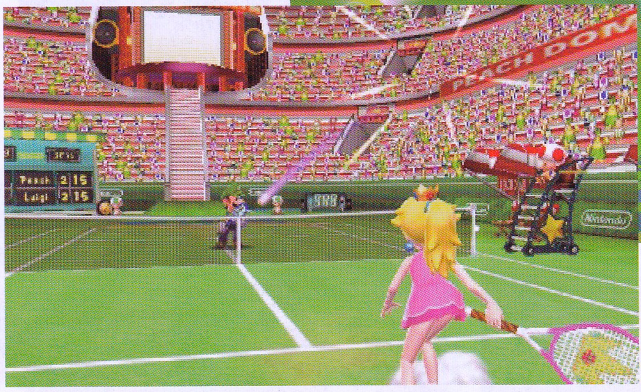


马里奥大叔不是第一次打网球了。在本次的《马里奥网球》中，基本操作是基本移动和击球，击球的时机和引诱对方到球落点的假动作也很重要。战术的使用对获胜至关重要。为了照顾新手，游戏还设计了简单模式让玩家练习。除了传统类型的操作方式之外，新作还增添了竖着主机用3DS内置陀螺仪来控制移动的玩法，而本作最大的亮点就在于此。

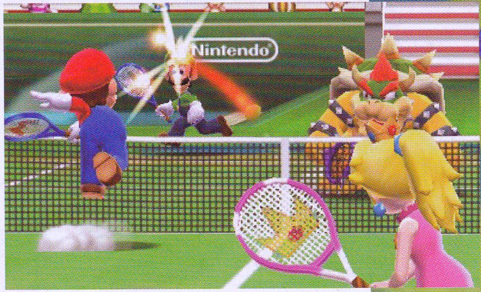
陀螺仪玩法的方式是：先把3DS主机的握持方式从“接近水平”变为“垂直”。就是说只要端起主机，并且垂直握持，此时游戏会自动切换到陀螺仪模式，视角变为到角色的背后。如果再开启裸眼3D开关，准备工作就做好了。此时的操作方法和平时不太一样，角色基本都是自动移动（当然也可以使用摇杆操作），玩家只要掌握击球点和击球时机就可以了。球落地和陀螺仪有关，画面朝向哪里球就会落在哪里。可见这个模式很有新意，熟练之后非常有趣。

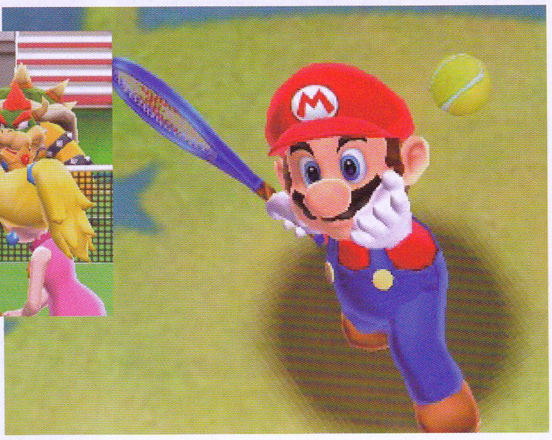
游戏可选用的角色方面，之前马里奥网球中的知名角色几乎都会登场。

“菜鸟和达人都能乐在其中的网球游戏”



←↑大家熟悉的角色必不可少，此次桃子公主是一个攻击型的选手，小心她的ACE发球。





↑→所谓的垂直握持游戏方式很像是使用Wii手柄的体感操作，当然晃动时屏幕要保持在眼前，可不要像网球拍一样挥动啊。

纸片马里奥（暂名）

游戏类型： RPG **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2012年

纸片马里奥系列最初是NGC主机上的作品，从某种意义上可以看做是《超级马里奥RPG》的延续。而3DS版《纸片马里奥》似乎要放弃之前的回合制RPG战斗系统，再次回归以动作为主要素的平台类型。

从目前公布的消息来看，马里奥似乎用到一本书，这本书中充满了各种纸片能力，比如电风扇、剪刀等等，撕下这些纸片就像发动了必杀技。这样一来，这款动作游戏也有了RPG游戏的要素，战斗时可以选择技能进行攻击。按照RPG系列的延续，这些技能可以到商店购买，或者在特定情况获得。目前公布游戏情报很少，具体的消息要等待新情报的公开了。

“关卡中的动作要素没有减少，纸片系统增加了RPG成分”



←大量的纸片蘑菇小子突然蹦出来，发生了什么？



→可爱归可爱，可是这么多蘑菇小子待在小镇的广场上，要乱套啦。



→在关卡中前进，顶一个问号方块出现锤子道具，看来道具用完就没啦。



↑来到商店，马里奥大叔你选好要买什么了吗？





←转入战斗画面，很像日式RPG游戏，此时点击下屏的道具就可以使用了。

动物之森（暂名）

游戏类型： SIM **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2012年

对于一些刚接触《动物之森》的人来说，3DS版《动物之森》看起来似乎和之前没什么两样。在很多方面，3DS平台上的《动物之森》确实是这样。因为《动物之森》每作都在前代的基础上进化，所以看起来似曾相识，但内容进化明显。

3DS版的画面更加精致。当然，它仍然保持《动物之森》一贯的风格。延续了Wii版《动物之森 城市人》的风格，角色有了帅气的身体，腿变得修长。虽然头部还是很大，但可以清晰的看到身体和衣服细节了。这样一来，更换不同的服饰就更有意义。

村子里的树木也拥了更多的细节，能看到复杂的树叶形状，同时树皮的花纹也很好看（相对于NDS前作奇怪的抽象花纹来说）。而且树下也有了阴影，虽然很小，但看起来很舒服。



游戏的自定内容大量增加，你不仅可以更改人物的上衣、帽子和装饰，还可以定制裤子和鞋子。另一个巨大的进化是游泳系统。玩家一旦穿上泳衣，就可以进入水中游泳，甚至可以潜水。搜寻水下的宝藏或珍惜的贝壳，然后卖掉换钱吧。

按照习惯，游戏中的各种玩法将在前作的基础上继续改进，并增加新内容和动物角色。而NDS版大受欢迎的Wi-Fi联机模式，3DS版有哪些进化，这也是非常让人期待的内容。

“社交游戏的鼻祖，和朋友们一起玩吧”



←游泳是全新加入的系统，会不会有比基尼泳衣呢？



↑房间里的某些家具可以挂在墙上，让房间的安排更多样化。从窗口射进来阳光，看上去相当的温暖啊。



女生风格

游戏类型：SLG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年春

《女生风格》前作是NDS上的女性向时尚经营类游戏。在游戏中扮演时尚主题店的店长，满足客人的时尚装扮，获得好评来提升自己店的等级。

游戏包括诸如内衣、裙子、洋服、项链等时尚类饰品。作为时尚先锋的你，必须通过各种手段保证自己处于时尚的前线，而手段有很多，比如参加各种活动或购买各类时尚杂志等等。同时玩家自身的时尚装扮也是可以自行设计的。

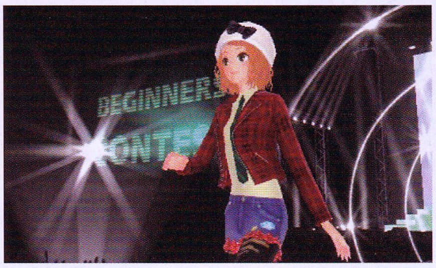
游戏支持在Wi-Fi服务器上开店，让其他人来购买你的时尚商品。而且这次的3DS版将在此基础之上增加针对男性的时尚产品。当然，本作支持3D立体视。



↑要无时无刻注意保持自己的时尚靓丽外表，喝咖啡时也不例外。



↑发型是很重要的部分，不过去造型店的时候也要注意一下自己的钱包。


↑时尚走秀是本作的一大看点，而且你就是幕后的时装设计师。

快乐足球（暂名）

游戏类型：SLG **发行公司：**Nintendo **发售时间：**2012年

2006年在GBA上发售的经营管理类游戏《快乐足球》复活啦！在游戏中，你将扮演的球队的教练，目标当然是率领球队夺得世界冠军。当年的GBA版本采用的是超级简单的点阵图形，所有球员都是8-Bit风格。但这并不意味着难看，相反赋予游戏一种独特的魅力。3DS版保留了这种风格，当然也加入了3D立体视，在画面上玩出了更多有趣的花样。

游戏的训练和比赛都像模像样，球员个人的能力，球队的战术技巧等训练起来很有意思。本作还支持在线的对战。和真实比赛一样，在世界比赛中大家一起争夺球队在本地的出线权。



↑下屏选择各种课题，可以以一场比赛回放来进行有针对性的训练。



↑在球员休息室里可以进行各种游戏设定，第一项是查看你的球队在网上的排名。



↑球员头像还是有的，各种能力用S、A、B等字母表示等级，还有各类数据记录。

卡片召唤师

游戏类型：TAB **发行公司：**Nintendo
发售时间：2012年

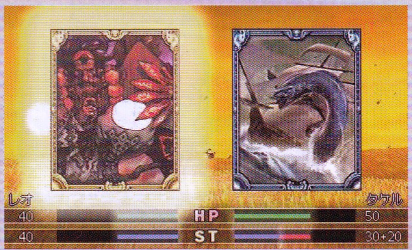
卡片召唤师系列从1997年在世嘉土星上发售以来，作为卡片对战和桌面游戏的结合体受到不少玩家的推崇。这次推出的3DS版新作，并不是个边缘小作品，它有着完善的系统，加入了卡片情报以及建议系统等新功能，让角色行走步数更加直观化，支援功能让你一眼就能看出下一步卡片。这些新系统无疑会让初次接触这个系列的玩家倍感轻松。在平衡性方面也做了调整，系统不再追求复杂化而是更加利于游戏乐趣和更简单的游戏操作方式。

另外，该系列首次支持下载功能，只要有一个游戏，就可以和几个人一起玩。除了联机对战，还支持Wi-Fi对战，有着完善的对战模式。对于新手来说，还有容易上手的“协力战”可供选择。

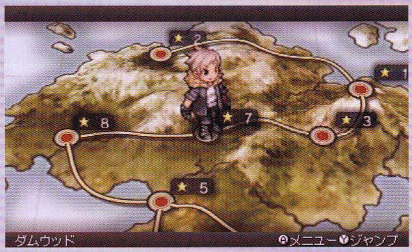
“卡片类游戏和大富翁类游戏的完美结合”



↑由于桌面游戏的地图必不可少，3DS的下屏正好方便的显示地图情况。



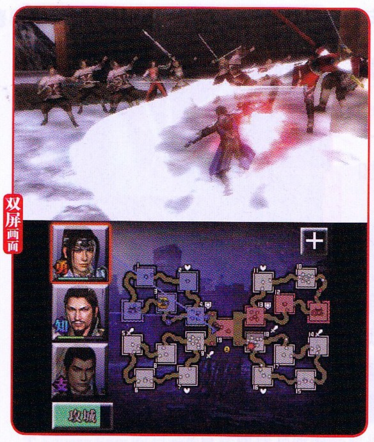
↑召唤出来的卡片之间的战斗，看起来简单，其实也有不少华丽的效果表现。


↑在游戏的故事模式中，玩家也要像一般的RPG一样穿越大陆各地，挑战强敌。

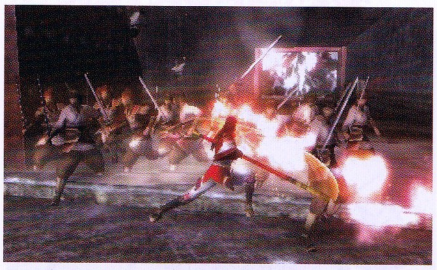
真三国无双 VS

游戏类型： ACT **发行公司：** KOEI TECMO
发售时间： 2012年

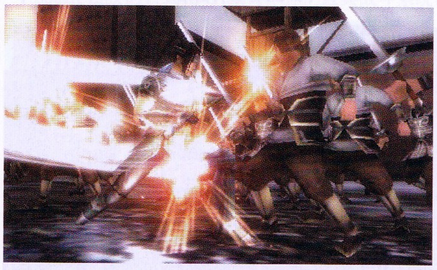
3DS已经有《战国无双 编年史》作为首发游戏，所以同类型的《三国无双》自然没得跑。正如游戏名称，本次的主题在于VS对战，这也是光荣公司听取玩家意见的结果。不过对战意味着角色平衡性有大的调整，毕竟一骑当千的杀CPU小兵，跟一对一的与其他玩家对战是完全不同的概念。具体情报还有待进一步公开。从游戏画面不难看出，画面水平达到了《战国无双 编年史》的高度，而同屏出现的敌人更多，3D立体视也值得期待。



←注意下屏显示了3个人物角色的头像，这跟《战国无双 编年史》有几分类似。可以随时切换？



↑同屏出现的敌人超过10个，再加上华丽的打击效果，整体赶紧应该不错。



↑目前还没有联机对战相关的截图出现，也许会有一些这张图的感觉，人物比例很大？

时空旅行者

游戏类型： AVG **发行公司：** Level-5 **发售时间：** 2012年

某日，在东京上空出现了和爆炸同时现身的谜之洞穴，这一现象被称为“Lost Hall”。因这一现象，东京中心地区被破坏，许多人丧生。沧海桑田，在那之后过了18年，也就是2031年4月28日，东京湾建造了全高2000米的被称为“宇宙电梯”的谜之建筑物。街道上全息摄影看板的热闹非凡，看起来依然是一派和平的景象。但是，改变世界命运的时刻却在一步步到来。

这是Level-5的新作《时间旅行者》的故事背景，这个早先公布的AVG游戏引起了人们广泛的关注。游戏剧本由负责了《Fami通》杂志满分游戏《428～封鎖された渋谷で～》的石井次郎编写。再加上AVG、动画都做得一级棒的Level-5公司负责制作，想必会给大家带来一场紧张刺激，又充满悬疑的时空大冒险。毫无疑问，3DS的立体视机能也会让画面比其他版本更有特色。



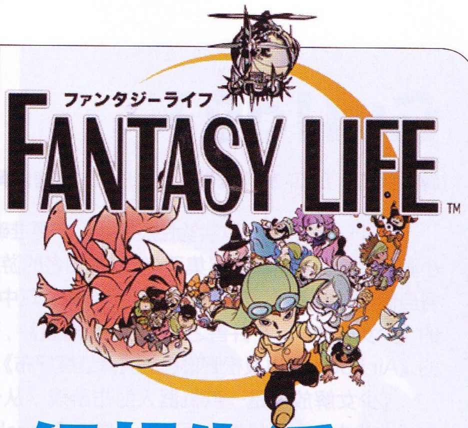
“Level-5今年最受关注的神秘AVG大作”



↑在“宇宙电梯”前，女主角和那个叫深濑有理的男子……亲完了快去拯救世界吧。



↑谜之蓝发女性，从目前公布的情报还不知道此女的身份和动机。



幻想生活

游戏类型： RPG **发行公司：** LEVEL-5
发售时间： 2012年

“在《幻想生活》里你能享受舒缓悠闲奇幻生活。”由LEVEL-5企划，Brown Brown开发，植松伸夫作曲的这款作品，现在的人气已经很高。在游戏中你将用虚拟分身，以奇幻世界范塔吉尔为舞台，展开各式各样的生活。

游戏采用温馨的童话2D画风，你可以创造出千变万化各具特色的虚拟分身，从事铁匠、渔师、学者、裁缝、农夫、战士等职业，以此体验奇幻生活的乐趣。

游戏支持无线网络，你可以邀请朋友来自己的世界游玩。



↑这么多种职业，你会选择哪一个呢？在正式游戏出来之前，这是人们讨论最多的话题。



↑官方给本作的定义是RPG，所以你会遇见各种各样的NPC，完成他们的任务。



↑在迷宫冒险场景之中，不知道裁缝、农夫之类的职业战斗起来会有怎样的表现。

Guild01

游戏类型：ETC **发行公司：**LEVEL-5 **发售时间：**2012年

LEVEL-5公司的一款实验性质的作品，更准确点说是4款小游戏合集。LEVEL-5召集了4位日本知名的游戏制作人，各自做了一款游戏，然后做成了这款合集。其中有须田刚一的《少女解放》，平井善之的《出租武器屋》，斋藤由多加的《Air Porter》以及松野泰已的《真红裹尸布》。

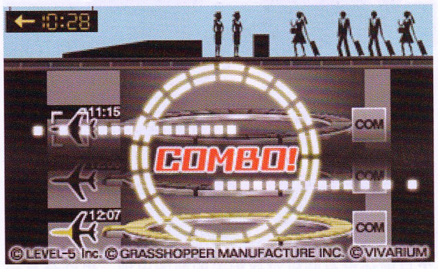
《少女解放》是一款机器人射击游戏，从公布的视频来看游戏中会有大量的动画演出，这正是Level-5的强项。《出租武器屋》是扮演铁匠的徒弟，根据师傅的指示按照节奏敲击铁块做出武器，然后卖给勇者。《Air Porter》则是一款简洁风格的机场行李员模拟游戏，要快速的将旅客的行李放到正确的传送带上。《真红裹尸布》则是有松野最强组合打造的RPG作品，目前公布的信息很少。



↑期待《少女解放》华丽的射击场景，导弹乱射多有意思。







↑斋藤由多加的另一款名作是GBA、NDS都有的大厦经营游戏The Tower，风格也很简洁。

雷顿教授VS逆转裁判

游戏类型：AVG **发行公司：**CAPCOM **发售时间：**2012年

任天堂掌机上出现的两个游戏——《逆转裁判》和《雷顿教授》，都是极富创意的AVG佳作。然而将两款看似完全不同的游戏结合到一起会是什么感觉呢？不光普通玩家会这么想，Level-5的CEO日野晃博也这么想过。所以他跑去跟CAPCOM谈合作，当时经稻船敬二的引荐，《逆转裁判》的制作人巧舟也对此很感兴趣。于是两家公司就达成合作，开发了这款梦幻游戏。这种制作人级别的合作，绝非CAPCOM公司出让角色版权给Level-5那么简单，大家可以期待一款全新的游戏大作。

在游戏中，成步堂龙一穿越来到充满魔法的异世界迷宫之城。这个世界跟我们生活的真实世界有很大不同，魔法是存在的，而且在法庭上当法官的竟然是一群普通人。他们认为没有证据证明一个人无罪，那这个人就是有罪！实在是很无厘头的法律。在这种情况下，成步堂要给被怀疑是魔女的少女辩护。当然这次就不能以平常的习惯来思考了。

这次雷顿教授似乎会跟成步堂一起合作，演出“双重异议”的一幕。看来虽然标题中有VS字样，游戏中两人也不全是对抗，也会有合作的情况。只是目前还不知道雷顿教授要在游戏中扮演一个怎样的角色。他要如何开展调查呢？

“雷顿发现谜题解法，成步堂提出异议”

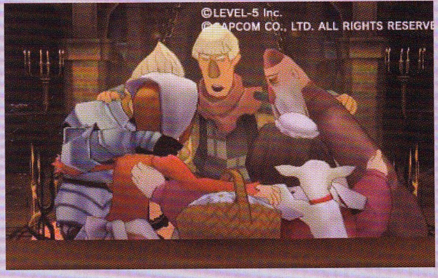




↑这张图中雷顿教授应该跟成步堂是一个阵营的，他们之间在游戏中会如何合作呢？



↑被人怀疑是魔女的从少女玛赫奈，她是一个龙套还是关系到全局的重要人物呢？



↑这围成一圈的大叔大婶、老头老太就是这个法庭的法官，这么乱来真的没问题吗？

BRAVELY DEFAULT

游戏类型：RPG **发行公司：**Square Enix **发售时间：**2012年

Square Enix公司曾经在NDS上制作了一个FF外传性质的游戏《光之四战士》，受到了玩家一致好评。当人们期待3DS上出现续作的时候，Square Enix却给我们带来了这款在画面风格上十分相似的作品。

游戏采用职业和能力相结合的系统，感觉和《最终幻想5》有些类似，而且是最传统的日式RPG回合制战斗模式，行走中随机遇敌。喜欢传统日式RPG的玩家值得期待。

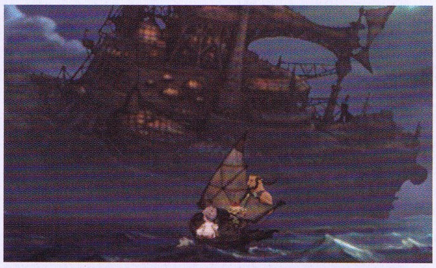
虽然游戏系统并不花哨，但官方放出的一个利用AR技术的Demo却吸引了大量的目光，也许游戏中也会巧妙运用AR技术。

“奇怪的游戏名称究竟隐含着怎样的意义”



↑Square Enix的日式RPG，期待本作的经典战斗系统。

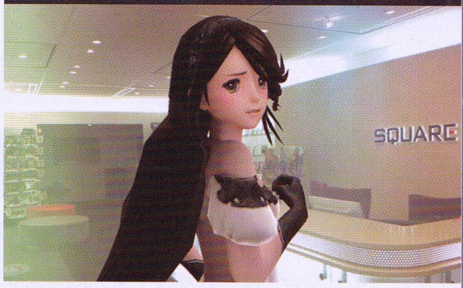




↑游戏画面看起来很有卡通味，但又不失大气的感觉。相信素质不会令人失望。



↑从人物比例来看，采用的是Square Enix在NDS作品上常用的手法。



↑官方的AR演示效果，如果有A4大小的AR卡，就能“召唤”出真人比例的妹子。

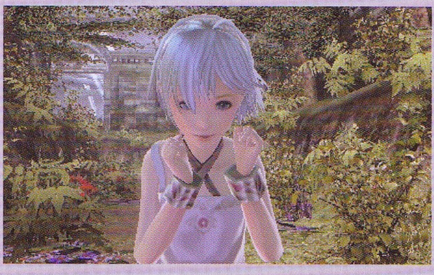
迷宫的彼方

游戏类型：RPG **发行公司：**KONAMI
发售时间：2012年1月19日

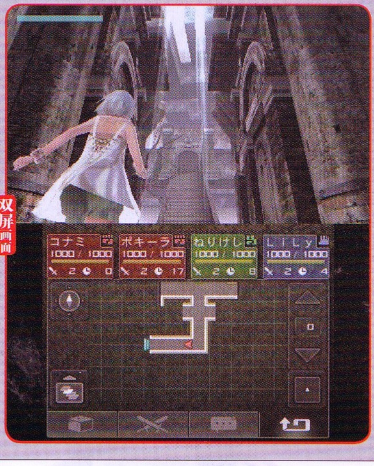
KONAMI和tri-Ace共同在3DS上开发的充满奇幻色彩的迷宫RPG游戏。玩家将和银发少女一起在迷宫中冒险，错综复杂的城堡风格迷宫跟穿短裙的少女形成了强烈的对比，让人忍不住想知道故事到底是怎样的。

实际上，在游戏中你可以组建自己的小队与敌人战斗，采用回合指令制的战斗和踩地雷式的遇敌方式。我方人员和敌人的行动顺序则借鉴了一些日式SRPG的系统，一些强力的攻击会让你的行动顺序往后调整，所以战术上又不同于一般的RPG游戏。

“让人眼前一亮的背景设定，tri-Ace这次又要玩怎样的创意？”



↑游戏最初公布的画面就吸引了很多人的目光，迷宫中的细节非常丰富。



←在迷宫中移动时，下屏会自动记录下地图，这对于记忆力不好的人来说太有用了。



←tri-Ace公司的RPG作品以系统创新出名，本作的战斗系统值得期待。

胜利十一人2012

游戏类型：SPG **发行公司：**KONAMI
发售时间：2011年12月

国内人气非常高的足球游戏，3DS版早已经公布，但并没有太多的消息。随着竞争对手FIFA系列的崛起，KONAMI的王牌足球游戏《胜利十一人》慢慢的进入低谷期。这一次家用机版本的游戏销量不敌FIFA，不知道3DS版2012能否逆转。



↑虽然有3D立体视机能，不过这对足球游戏来说并不是重点。



↑看EA和KONAMI在足球游戏的争斗结果如何吧。

心灵写真 附体笔记

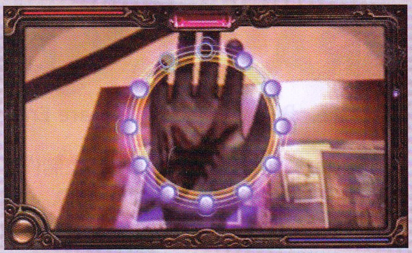
游戏类型： AVG **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2012年

在纯正日式风格的恐怖游戏中，“零”系列相当有代表性。游戏中的主角以老式照相机为武器，攻击、吸收那些游荡的鬼魂。说到照相机，3DS不也可以算作是一台照相机吗？于是任天堂跟Koei Tecmo公司合作，制作了这款首次登陆掌机平台的《零》系列最新作《心灵写真 附体笔记》。

其实本作对3DS照相机的运用，很大程度是在利用AR技术。使用3DS的摄像头拍那个游戏附带的“AR笔记本”，各种各样神秘恐怖的事情就会发生在屏幕上。而你所处的环境又是你自己熟悉的地方，这种“日常与异常”界限的消除，正是这款游戏最让人感觉恐怖的地方。



←鬼魂出现，上屏是经典的拍照界面，而下屏则给出你当前使用镜头的介绍。



↑各种恐怖的东西都有可能从笔记本里冒出来，想想看，就是从你面前的笔记本里冒出来的哦。



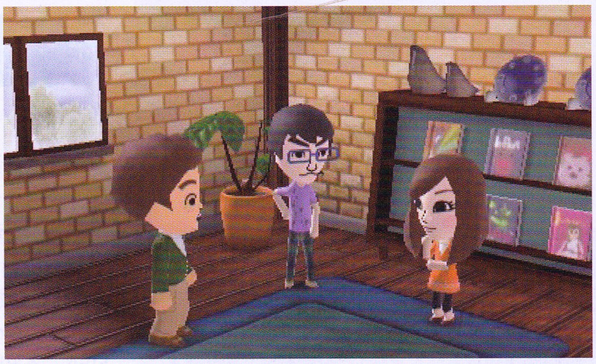
↑拍摄的鬼魂照片当然可以保存下来，拿去吓唬你的朋友们吧。

朋友聚会（暂名）

游戏类型： AVG **发行公司：** Nintendo **发售时间：** 2012年

“谁说任天堂不做社交游戏的？前作卖疯了”

《朋友聚会》是一款发售于NDS的生活交流游戏。在游戏中玩家可以按照家族朋友的样子制作出和他们很像的Mii一起生活，当然也可以根据自己的喜好来随意创造各种各样的Mii。被制作出来的Mii可能会和本人很相像，但也有可能是大相径庭。无论像与不像，他们都会步入自己的人生。而在3DS新作中，这些Mii可以更加自由自在的生活；结婚之后还能住进独栋别墅，甚至还能生小孩。那么，生下来的Mii会是啥样呢？





↑居住在海洋房间的女性，穿戴上护目镜和潜水衣，似乎真的在潜水一样。



↑年岁相差不小的夫妻在旅游地的纪念留影，海边的景色相当美丽。

海王

游戏类型： ARPG **发行公司：** MarvelousAQL **发售时间：** 2012年

稻船敬二从CAPCOM离职之后负责的第一款游戏主机上的作品。游戏的题材很有意思，说的是一群海贼的故事，而这些海贼除了是一群拟人化的动物之外，还模仿了三国志的人物设计。我们能够轻易的分辨出刘备、关羽、张飞等有名的角色。角色总数将超过300个，所以曹操、孙权之类的人物肯定也少不了了。

他们就是传说中的……





↑刘备是企鹅，关羽大概是海象，剩下的张飞是什么？猴子？



↑手持七星剑，这个老鹰很明显就是曹操了。话说曹操不是不擅长水战吗？

王国之心3D 梦降深处

游戏类型：ARPG **发行公司：**Square Enix **发售时间：**2012年

作为王国之心系列的最新作品，“梦降深处”的剧情在整个系列的时间轴上是最新的：主人公索拉和他的好朋友利库两人作为使用钥匙型武器“钥匙刃”的人，在“严西德”的引导下开始了成为剑刃大师的挑战。但是，这个舞台是一个“封闭在梦中的世界”，所以充满了种种谜团。关键元素是被称为“食梦兽”的存在。食梦兽分为“精神”与“梦魇”两种。“精神”类可以成为索拉的同伴，“梦魇”食梦兽则是强敌。

游戏的战斗系统方面，索拉主要是发动骑乘和投出为主的连携，利库则是借助同伴之力提升力量。而本作的特点是“大胆的动作”，利用墙壁、路灯等物体，索拉和利库可以做出华丽的动作。



←这个系列的故事情节一直很吸引人。







↑走钢丝、绕钢管、踏墙反弹跳，这些动作可简单的使出。



吃豆人聚会3D

游戏类型：ETC **发行公司：**NBGI **发售时间：**2012年

越来越多的日本游戏厂商拿自己公司的角色出来做聚会型游戏，NBGI同样如此。作为吃豆人游戏，这款游戏还被用来庆祝《吃豆人》系列诞生30周年。

其实吃豆人主题的聚会游戏在Wii上已经出过一款，这次的3DS版自然是要配合各种独有的机能来制作了。触摸屏的运用必不可少，操作有旋转、拖拽、点击、滑动等等。当然传统的用摇杆和按键控制的小游戏也很多，还有上下屏一起用的游戏，比如冰壶。迷你游戏总数超过50个。

游戏支持最多4人联机，支持Download Play，而且有些游戏还可以通过传递3DS的方式轮流玩。放心，本作也有单人模式。

“聚会时的又一款多人欢乐游戏佳作”



双屏画面

←这种游戏用3D立体视看起来一定很有意思。下屏会给出简单易懂的操作提示。



↑4个人比赛钓鱼，看谁能以最快的速度钓到数量最多的鱼。

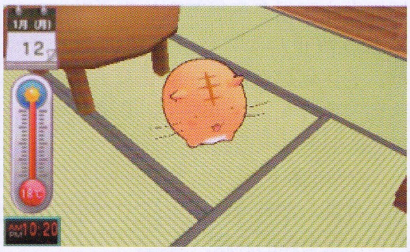


↑冰壶这项运动还是很有意思的，上届冬奥会上中国女队有不错的表现。

嘟嘟猫观察日记

游戏类型：ETC **发行公司：**IE Institute
发售时间：2012年2月

结合圆滚滚仓鼠和可爱猫咪萌点的嘟嘟猫终于要出场了。《嘟嘟猫观察日记》由人气很高的四格漫画改编，游戏内容不仅是养成胖猫嘟嘟而已，还要以高分为目标，让它摆出高难度的POSE，然后拍下可爱的照片。还可以跟球儿一样圆滚滚的嘟嘟猫进行交流，真是不可多得的治愈萌物。



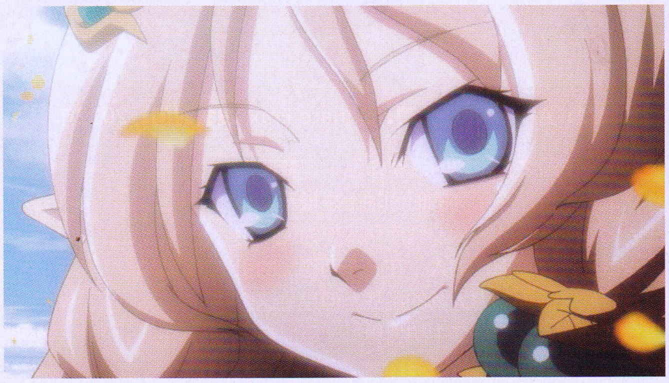
↑据说游戏中还充满了ACT的要素。



↑既然是日记，日记本肯定是少不了了。

符文工厂4

游戏类型： SLG **发行公司：** MarvelousAQL **发售时间：** 2012年春



符文工房系列与传统的牧场物语系列有所不同。《符文工房》除了经营农场、饲养家畜还要与怪物战斗。战斗是以即时动作的形式来进行。能使用魔法战斗，还有装备合成等要素。主人公可以到各种神殿、迷宫中冒险，从中获得的素材可以用来制作道具以及家具。

在这款最新作中，你将扮演王子（或者公主），通过不断发展小镇来赢得更多观光客的青睐。这样能够增加“王子点数”，通过消耗这个点数实现“举办祭典”、“扩充商品”之类的功能，继续发展你的小镇。

恋爱要素也全面升级，游戏中搭载了可以和恋人一起约会的恋人系统。玩家可从众多恋爱候补中选择一名中意对象，通过不断了解追求，最终结婚生子。

“农场经营类游戏的另一个选择。想给务农的生活增添更多的冒险色彩，就玩这款游戏吧。”



↑游戏中长得漂亮点的姑娘（或者帅哥）都是你潜在的媳妇（或者老公）。



↑像 ARPG 一样战斗是这个系列区别于《牧场物语》系列的地方之一。



↑作为这个国家的公主，还要亲自下地种菜，真是太辛苦了。

极限脱出ADV 善人死亡

游戏类型： AVG **发行公司：** Chunsoft **发售时间：** 2012年2月26日



还记得NDS上的AVG名作《极限脱出 9小时9人9门》吗？如果你喜欢那部精彩的游戏，那就别错过3DS上的这款由原班人马开发的续作。

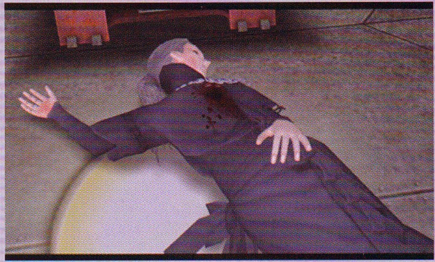
不知道被何人绑架并关起来的主人公遇到了8位男女。这被关起来的9个人，他们之间是敌人？还是同伴？一切都是迷。被逼到极限状态的9位男女，从封闭空间开始逃脱，期间发生了很多意想不到的事。在游戏中，玩家以解开游戏之谜、无事逃离为最终目标。要达到这个目标，就要看和其他人是背叛还是合作关系？这种设定像极了欧美著名的恐怖电影《电锯惊魂》。

由于机能的提升，本作的人物将用3D制作。另外，期待厂商利用3D立体视功能增加一些创意有趣的谜题。

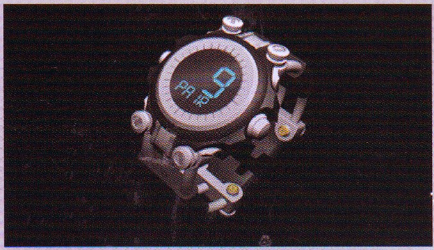




↑主角醒来后第一个发现的白发少女爱丽丝，她似乎知道你的名字。



↑死人了！这种题材不死人才奇怪呢。似乎不是 9 个主要角色中的一员。



↑跟前作一样，依然是 9 这个数字，这次又将上演怎样的逃脱剧？





公主代码

游戏类型： ARPG **发行公司：** Agatsuma **发售时间：** 2012年春

喜欢前面说的《极限脱出》系列的人设？他们是由来自CAPCOM的画师西村キヌ设计的，而他也负责本作的人设和世界观设定。说起来这款叫做《公主代码》的游戏在宣传上也就是靠这个女主角了吧。穿成这样只能说明这个王国的金属太贵，贵为公主都做不起像样的铠甲……

当然，作为一款动作性非常强的ARPG来说，游戏系统以及打击手感更值得关注。游戏采用横向卷轴模式，并且加入了纵向的多线移动。

有意思的是，本作还支持最多4人的联机，只是目前还不清楚是特制的联机关卡，还是能够合作剧情模式。



←各类能力和属性点直接在下屏显示，不用切换进菜单了，对于RPG来说很方便。



↑BOSS级角色登场，找到并攻击其弱点吧。



↑跟NPC对话的场景也很多，毕竟是重剧情的ARPG。



和女生在密室的话

游戏类型： AVG **发行公司：** D3P
发售时间： 2012年

D3P公司经常代理一些密室脱出类的游戏，这次更进一步，将恋爱冒险和脱出冒险两种形式的AVG结合到一起，开发了这款让人想入非非的游戏。在游戏中，主人公跟三个女生恋爱，但不知道出了什么事情，他会跟其中的一个mm共处一间密室。想要离开，就必须两人合作。或者，干脆不要离开密室算了……



↑虽然最终目的是逃出去，但密室里的这段记忆肯定是不能忘怀的吧。

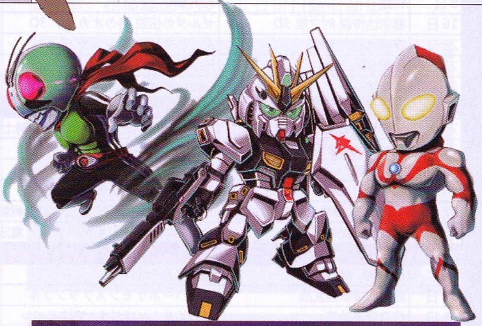
失落英雄

游戏类型： RPG **发行公司：** NBGI **发售时间：** 2012年

NBGI在任天堂官方举行的10月21日网络情报发布会上突然公布的一款游戏，由NBGI和制作机器人大战系列的Banpresto共同开发，类型是地牢迷宫冒险型RPG。

你会做出怎样的选择？

游戏最大的特点就是参战的角色，从奥特曼到假面超人，再到机动战士高达，看似不搭调的三组人马组队冒险。而战斗画面也会有超华丽的演出。





↑如果不看屏幕下面的人物列表，肯定要以为这是机战系列了。



↑奥特曼存在的意义就是为了打怪兽，机器人什么的留给其他人吧。



↑假面骑士的阵容也不容小视，人物也有十多个了吧。不知游戏中能登场几个。

日版游戏发售表

目前已经发售的、已经公布发售日期但未发售的、已经公布但没有确定日期的 3DS 游戏，前面已经全部介绍完成。小编们希望能够彻底收集整理出来，提供给大家一个详细的参考。但是，这个难度比较大，一是可能会漏掉一些不起眼的游戏，二是 3DS 新游戏公布的速度目前呈越来越快的趋势，所以很容易漏掉一些刚刚公布的新游戏。

所以，虽然这次 3DS 游戏资料的整理算是告一段落，但不可能做到全面。也许这是一个长期的过程，如果有《3DS 完全手册 2》，我们将继续补充游戏数量和资料，做一个详细的 3DS 游戏资料 + 大图鉴（暂且叫图鉴吧）。最后，如果你有什么想说的，或者发现 3DS 游戏章节中有什么问题，联系我们吧！联系方式见目录页。

时间	中文名称	英文原名	发行公司	类型
2011 年 2 月				
26 日	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇跡の仮面	Level-5	AVG
26 日	山脊赛车 3D	リッジレーサー３Ｄ	NBGI	RAC
26 日	任天猫狗 玩具贵妇犬和新朋友们	nintendogs + cats トイ・プードル＆New フレンズ	Nintendo	SIM
26 日	任天猫狗 法国斗牛犬和新朋友们	nintendogs + cats フレンチ・ブル＆New フレンズ	Nintendo	SIM
26 日	任天猫狗 柴犬和新朋友们	nintendogs + cats 柴 & New フレンズ	Nintendo	SIM
26 日	泡泡龙 3D	とびだす！パズルボブル 3D	Square Enix	PUZ
26 日	战国无双 编年史	戦国無双 Chronicle	Koei Tecmo	ACT
26 日	超级街头霸王 4 3D 版	スーパーストリートファイター IV 3D EDITION	CAPCOM	FTG
26 日	巨型恐龙之战 3D	コンバット オブ ジャイアント ダイナソー 3D	Ubisoft	ACT
26 日	胜利十一人 3D 足球	ウイニングイレブン ３ＤＳｏｃｃｅｒ	KONAMI	SPG
2011 年 3 月				
3 日	上海 3D 方块	上海 3D キューブ	SunSoft	PUZ
3 日	超级猴子球 3D	スーパーモンキーボール 3D	SEGA	ACT
10 日	沥青都市 3D 氮气加速	Asphalt 3D: Nitro Racing	KONAMI	RAC
17 日	分裂细胞 3D	Tom Clancy's スプリンターセル 3D	Ubisoft	AAVG
24 日	高达 3D 战斗	GUNDAM THE 3D BATTLE	NBGI	ACT
24 日	疯狂兔子 时间旅行	ラビッツ タイム・トラベル	Ubisoft	AVG
31 日	苍翼默示录 连续变换 2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Taito	FTG
31 日	火影忍者疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！	NARUTO- ナルト - 疾風伝 忍立体絵巻！最強忍界決戦！	Takara Tomy	ACT
31 日	Nikori 数独 3D	ニコリの数独 3D ～ 8 つのパズルで 1000 問	HUDSON	PUZ
31 日	职业家庭棒球 2011	プロ野球 ファミスタ 2011	NBGI	SPG
31 日	虚拟射手 XX	ウイルスシューター XX	Dorart	ACT
2011 年 4 月				
1 日	模拟人生 3	ザ・シムズ 3	EA	SIM
7 日	空间探索系脑力开发 3D 脑锻炼	空間さがしもの系脳力開発 3D 脳トレーニング	IE Institute	ETC
7 日	立体忍者	Cubic Ninja	AQ Interactive	ACT
14 日	飞行俱乐部	パイロットウイングス リゾート	Nintendo	SPG
14 日	职业棒球之魂 2011	プロ野球 スピリッツ 2011	KONAMI	SPG
28 日	十项全能 3D 运动	DECA SPORTA 3D SPORTS	HUDSON	SPG
2011 年 5 月				
12 日	钢铁驾驶者	スティールダイバー	Nintendo	ACT
19 日	动物乐园 动物园制造	アニマルリゾート 動物園をつくろう !!	MMV	SIM
19 日	幽灵行动 影子战争	ゴーストリコン　シャドーウォー	Ubisoft	SRPG
19 日	死或生 维度	Dead or Alive: Dimensions	Koei Tecmo	FTG
26 日	海贼王 无限巡航 SP	ワンピース：アンリミテッドクルーズ スペシャル	NBGI	AAVG
2011 年 6 月				
2 日	双笔运动	Double Pen Sports	NBGI	SPG
2 日	生化危机 雇佣兵 3D	BioHazard: The Mercenaries 3D	CAPCOM	ACT
2 日	数独与三大谜题	数独と 3 つのパズル ニコリのパズルバラエティ	HUDSON	PUZ
9 日	钓鱼	Fish on	ASCII Media Works	SPG
16 日	塞尔达传说 时之笛 3D	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	Nintendo	AAVG
23 日	吃豆人与大蜜蜂	パックマン & ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT
23 日	鱼眼 3D	Fish Eyes 3D	MMV	SPG
30 日	深渊传说	Tales of the Abyss	NBGI	ARPG
2011 年 7 月				
7 日	罗特列克博士和忘却骑士团	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	PUZ
7 日	剑与魔法与学园 3D	剣と魔法と学園モノ。3D	Acquire	RPG
14 日	星际火狐	Star Fox 64 3D	Nintendo	STG
14 日	解放之刃 ReXX	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	RPG
21 日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	Nippon Ichi	ETC
21 日	幽灵舞者加布丽	うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム	Santa	MUG
2011 年 8 月				
4 日	谜惑馆：随音而行	謎惑館 音の間に間に	CAPCOM	AVG
11 日	超级口袋妖怪乱战	スーパーポケモンスクランブル	Nintendo	ACT
11 日	惊奇魔法绘笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	AVG
25 日	用眼锻炼右脑 3D 速读术	両目で右脳を鍛える 3D 速読術	MILESTONE	ETC
2011 年 9 月				
1 日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバー オーバークロック	Atlus	SRPG
22 日	闪乱神乐 少女们的真影	閃乱カグラ - 少女達の真影 -	MMV	ACT
22 日	青蛙过河 3D	フロッガー 3D	KONAMI	ACT
29 日	花与生物的立体图鉴	花といきもの立体図鑑	Nintendo	ETC
2011 年 10 月				
6 日	超级黑巴斯钓鱼	スーパーブラックバス 3D ファイト	Starfish SD	SPG
13 日	秘密基地建设 3D	AZITO 3D	HAMSTER	SLG
20 日	模拟人生 3 宠物	ザ・シムズ 3 ペット	EA	SIM
20 日	俄罗斯方块	テトリス	NBGI	PUZ
27 日	小柴豆	豆しば	Columbia	ETC
27 日	勇者派遣会社	勇現会社　ブレイブカンパニー	NBGI	RPG

时间	中文名称	英文原名	发行公司	类型
2011 年 11 月				
2 日	勇者斗恶龙元气史莱姆 3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 3 海賊としっぽ団	Square Enix	AAVG
3 日	超级马里奥 3D 大陆	スーパーマリオ ３Ｄランド	Nintendo	ACT
3 日	小狗学校	ドッグスクール ラブリーパピー	Starfish SD	SIM
3 日	模特儿 装扮选拔会 2	nicola 監修モデル☆おしゃれオーディション 2	Alchemist	ETC
10 日	宝石宠物	ジュエルペット魔法のリズムでイェイッ！	Furyu	ETC
10 日	极道无限 3D	ドライバー：レネゲイド３Ｄ	Ubisoft	ACT
17 日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	ACT
24 日	薄樱鬼 3D	薄桜鬼　3D	IDEA FACTORY	AVG
24 日	柏青哥天堂 3D	パチパラ３Ｄ プレミアム海物語 ～夢見る乙女とパチンコ王決定戦～	Irem	PUZ
24 日	精彩人生	FabStyle	Koei Tecmo	AVG
2011 年 12 月				
1 日	和茶犬做好朋友	お茶犬といつもなかよし	Columbia	SIM
1 日	蜡笔小新 宇宙友情大作战！！	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョー !? 友情のおバカラテ !!	NBGI	ACT
1 日	马里奥赛车 7	マリオカート 7	Nintendo	RAC
1 日	极品飞车 亡命游戏	Need for Speed: The Run	EA	RAC
1 日	料理妈妈 4	クッキングママ	Office Create	PUZ
8 日	胜利十一人 2012	ワールドサッカーウイニングイレブン 2012	KONAMI	SPG
8 日	索尼克世代 青之冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒険	SEGA	ACT
8 日	NEW 爱相随	NEW ラブプラス	KONAMI	AVG
10 日	怪物猎人 3G	モンスターハンター３（トライ）G	CAPCOM	ACT
15 日	闪电十一人 GO 闪光 / 黑暗	イナズマイレブン GO シャイン / ダーク	Level-5	RPG
15 日	萌萌大战争携带版 3D	萌え萌え大戦争げんだいばーん 3D	System Soft	SLG
15 日	热血硬派特别版	熱血硬派くにおくんすぺしゃる	Arc System Works	ACT
15 日	噗哟噗哟！！	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ
22 日	F1 方程式赛车 2011	F1 2011	Codemasters	RAC
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジージェネレーション 3D	NBGI	SRPG
2011 年秋季				
	吃豆人聚会 3D	PAC-MAN Party 3D	NBGI	ACT
	符文工厂 4	Rune Factory 4	MarvelousAQL	SLG
	公主代码	Code of Princess	Agatsuma	ARPG
	和女生在密室的话	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。	D3P	AVG
	失落英雄	ロストヒーローズ	NBGI	RPG
2011 年冬季				
	节奏剧场 最终幻想	シアトリズム ファイナルファンタジー	Square Enix	MUG
	合金装备索利德 食蛇者 3D	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D	KONAMI	ACT
	少女 RPG 灰姑娘生活	ガールズ RPG シンデレライフ	Level-5	RPG
2012 年 1 月				
12 日	皇牌空战 3D CROSS RUMBLE	ACECOMBAT 3D CROSS RUMBLE	NBGI	STG
19 日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	KONAMI	RPG
19 日	节奏怪盗 R 拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遺産	SEGA	MUG
26 日	生化危机 启示录	BIOHAZARD REVELATIONS	CAPCOM	AAVG
2012 年 2 月				
16 日	铁拳 3D PRIME EDITION	TEKKEN 3D PRIME EDITION	NBGI	FTG
26 日	极限脱出 ADV 善人死亡	極限脱出 ADV 善人シボウデス	CHUNSOFT	AVG
2012 年 3 月				
	未来计划（暂名）	Project mirai（仮称）	SEGA	MUG
2012 年第一季度				
	新光之神话 帕鲁迪那之镜	新・光神話 パルテナの鏡	Nintendo	ACT
	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	マリオ & ソニック AT ロンドンオリンピック™	Nintendo	SPG
	火炎纹章（暂名）	ファイアーエムブレム（仮称）	Nintendo	SRPG
	牧场物语	牧場物語 はじまりの大地	MarvelousAQL	SLG
2012 年				
	路易的鬼屋 2	ルイージマンション 2	Nintendo	AVG
	马里奥网球（暂名）	マリオテニス（仮称）	Nintendo	SPG
	纸片马里奥（暂名）	ペーパーマリオ（仮称）	Nintendo	RPG
	动物之森（暂名）	どうぶつの森（仮称）	Nintendo	AVG
	女生风格	GIRLS MODE（仮称）	Nintendo	SLG
	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB
	快乐足球（暂名）	カルチョビット（仮称）	Nintendo	SLG
	真三国无双 VS	真・三國無双 VS	Koei Tecmo	ACT
	时空旅行者	Time Travelers	Level-5	AVG
	幻想生活	Fantasy Life	Level-5	RPG
	Guild01	Guild01	Level-5	ETC
	雷顿教授 VS 逆转裁判	Professor Layton vs. Ace Attorney	Level-5	AVG
发售日未定				
	BRAVELY DEFAULT	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG
	心灵写真 附体笔记	心霊カメラ ～憑いてる手帳～	Nintendo	AVG
	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（仮称）	Nintendo	AVG
	海王	海王	MarvelousAQL	ARPG
	王国之心 3D 梦降深处	キングダム ハーツ 3D [Dream Drop Distance]	Square Enix	ARPG
	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ観察日記（仮称）	IE Institute	AVG

目前已经发售和未发售的日版游戏大概就这些。有一些未发售的游戏正在陆续公布发售日期，所以前面介绍的内容和这个发售表仅为这段时间的总结。如果有下一期，我们将继续更新和完善这些游戏资料。

好了，下面是美版游戏介绍。

洞穴物语 3D

游戏类型：ACT 发行公司：NIS America
发售时间：2011年11月8日

以经典8位机画面风格、爽快的游戏流程和众多的隐藏要素吸引大批像素游戏爱好者的横版动作解谜游戏《洞穴物语》将以全新的形态登陆任天堂3DS。《洞穴物语》最早是由日本人天谷大輔用了5年业余时间开发出来的一个PC游戏，类似《银河战士》的模式和独特的角色成长系统和手感让这游戏获了很多奖项。现在3DS版由Nicalis工作室开发，将2D原始版本的关卡和各种单位完全3D模型化，并最终以3D的形式在3DS平台向玩家呈现不同的洞窟冒险。





↑ 3D 立体视是其他版本的《洞穴物语》所无法带来的全新游戏体验。



↑游戏玩法以射击和探索为主，丰富的武器和超大的地图肯定能让你玩很久。

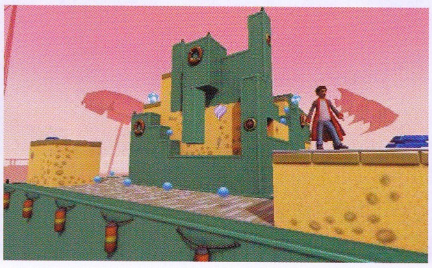
压碎3D

游戏类型：ACT 发行公司：SEGA
发售时间：2012年2月21日

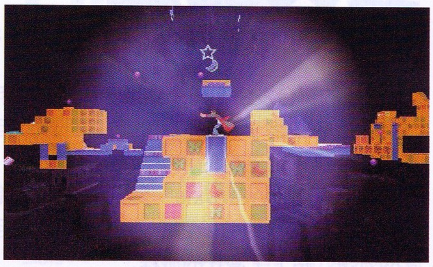
本作是一款很有意思的动作解谜游戏，玩家通过不断切换3D和2D画面，从而改变关卡的形状和结构，以到达每个关卡的目的地。

玩家在游戏中扮演主人公丹尼。作为一个失眠患者，丹尼的头脑严重反常，记忆变得混乱。而丹尼的主治医师“月光”是一个疯狂的科学家，他发明了压碎机，这种机器能将丹尼的记忆恢复正常，从而使头脑重新达到平衡。早先的PSP版在各大媒体都获得了不错的评价，这次3DS版相信也能带给大家不一样的脑力冲击。

“2D 和 3D 空间概念的大混合”

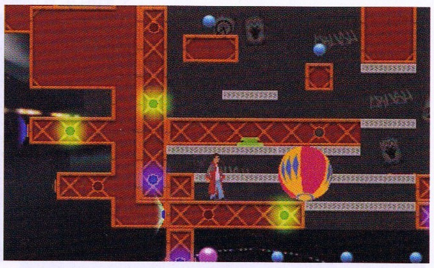


↑ 3D 立体视无疑将给游戏在 2D 和 3D 转换时带来更强烈的视觉效果。



↑这是主角正在发动技能，将画面进行 3D 与 2D 之间切换。切换瞬间完成，并且可以随时使用。





↑同一个场景，3D 和 2D 形态下有着天壤之别。3D 下去不了的地方，试试 2D 形态吧。

纳米漂移3D

游戏类型：STG 发行公司：Majesco 发售时间：2011年11月22日

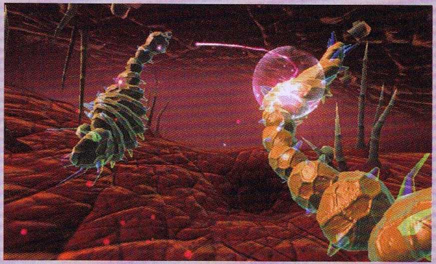
NDS的早期有一款德国公司Shin'en制做的日式风格的纵版飞机射击游戏——《纳米漂移》，玩家反响强烈。这家公司专攻任天堂主机，现在他们开发的第一款作品就是本作。

本作的游戏背景设定很有意思，你控制的“战机”在细胞的世界里飞行，面对的敌人除了细胞核、孢子生物等奇怪的玩意，还有崎岖不平的“地形”。游戏难度会根据你的表现进行调整。另外战机的能力也很强，可以克隆自己并随时再生，所以想要完成任务并非难事。



←这一次游戏变成了 3D 追尾视角，也会包含有其他视角的玩法。下屏用来显示各种信息。

除了主要模式中的32个关卡，本作还包含街机风格的任务模式，挑战通关时间和分数。通过网络还能分享你的游戏分数，与好友一较高下。另外，本作支持擦肩通信，3DS玩家之间可以通过擦肩通信解锁游戏中的某些隐藏要素。



↑游戏画面非常华丽，而敌人和场景更是充满了想象，当然如果你熟悉医学，也许更有“亲切感”。



↑这个大家伙像是你皮肤上的一个虱子，这是 BOSS 级的敌人吗？这游戏让人想洗澡……

雷曼 起源

游戏类型：ACT 发行公司：Ubisoft 发售时间：2011年第四季度

Ubisoft公司试图打造的平台动作游戏的雷曼系列，在被外传形式的《疯兔》抢了风头之后，现在Ubisoft终于将注意力重新转到主角雷曼身上。

本作名字叫起源，因为游戏重新回到了最初的2D形式。游戏包含超过60个2D关卡，场景相当多，包括荒原、丛林、水下、极地、高山、火山等，场景丰富多彩。跳跃、奔跑、游泳、飞行等动作也应有尽有。故事模式支持最大4人合作通关，按照制作人的话说，玩这款游戏一定要放弃你的理性，疯狂的去玩吧。





↑游戏采用鲜明的卡通风格，需要使用的按键也只有两个，玩法简单有趣。



↑射击形式的关卡也有，当然也支持4人联机。人多怎么玩都有意思啊。

毁灭英雄

游戏类型：ARPG 发行公司：Square Enix 发售时间：2012年第一季度

游戏的舞台发生在一个结束了长达100年以上的战争，终于迎来和平的幻想世界。但是，如今这来之不易的和平却被“Nexus”都市的支配者“Ataraxis”受到的死之诅咒所打破。玩家作为冒险者，为了寻找解除诅咒的方法，踏上了漫长的旅程。

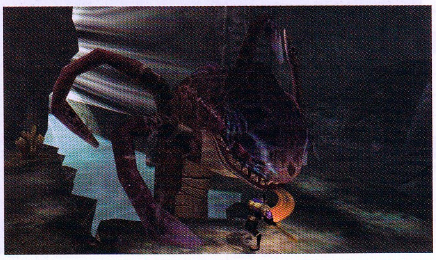
本作是典型的欧美动作RPG，一开始有4种不同的职业可选，分为近战、射击和魔法等不同的战斗风格。像这种暗黑破坏神式的ARPG，最吸引人的莫过于各种强力装备和道具的收集了。利用3DS的擦肩通信，可以和别人交换稀有物品。

联机方面，本作支持多人联机，联机时支持玩家随时加入和退出，和实时语音聊天。同时还加入了大量社交元素；你只需完成官方网站上每天的挑战项目和任务，就能获得相应的奖励。官方网站同时也是世界各地的玩家进行交流的地方。

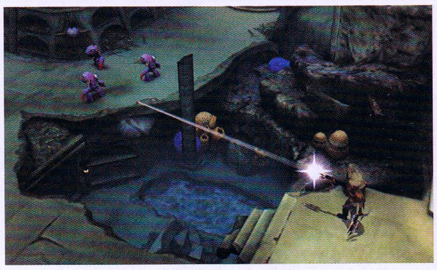
“向着极品装备勇敢的前进吧！”



↑双手巨剑这种武器攻击力相当强，当然也只有近战职业才适合使用。



↑BOSS级怪物也是必不可少的，想要顺利打倒它们往往需要一定的战术。



↑枪手这种远距离支援型职业，在多人联机的时候乐趣将达到最大。

梦想扳机3D

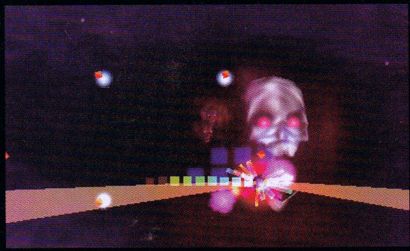
游戏类型：STG 发行公司：D3P
发售时间：2011年5月10日

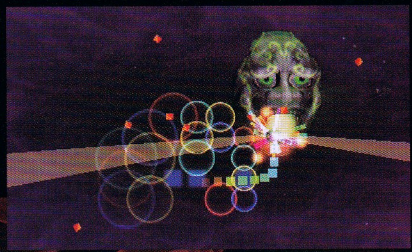
又是一款画面风格独特的射击游戏，号称能带给大家从未在掌机上体验过的全新视觉感受。在游戏中你需要利用声纳的探测找出颜色丰富的敌人，并干掉它们。超过50个关卡，耐玩性上有了保证。在这个50个关卡里，你无疑都会沉迷在惊人的视觉效果和激烈爆炸画面射击之中。

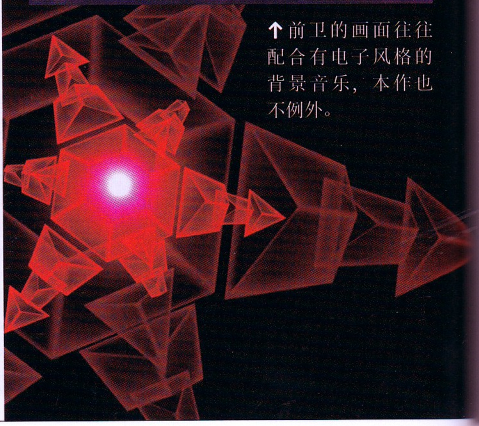
在游戏的每关当中你都会被置身于一个神秘的光影动态背景里，不断的控制移动中间的射击光标将画面中出现的五花八门的敌人干掉来得分，玩法简单，适合于各个年龄层次的人。

游戏的音乐和音效同样惹人注意。游戏中的音乐会随着你的玩法而改变，当你持续移动攻击时，电子乐和古典乐相结合的乐曲也会变得激烈起来。在无聊的时间里，本作是打发时间的好游戏。









↑前卫的画面往往配合有电子风格的背景音乐，本作也不例外。

丁丁历险记

游戏类型：AAVG 发行公司：Ubisoft 发售时间：2011年12月6日

《丁丁历险记》是法国漫画家埃尔热创作的风靡全球的漫画。如今被拍成3D动画电影的同时，根据电影改编的游戏也有了。

在游戏中，除了主人公丁丁和小狗白雪、阿道克船长等主要角色外，还有其他需要解锁的角色将会登场，每个人都有不同的特性与技能。游戏中将会有超过20个电影中的场景，比如阿道克船长的船“Karaboudjan号”。游戏还支持双人模式，你可以和朋友在特制的关卡中进行比赛，还可以通过擦肩通信收集宝物。官方宣称主要模式的游戏时间将达到15小时以上。

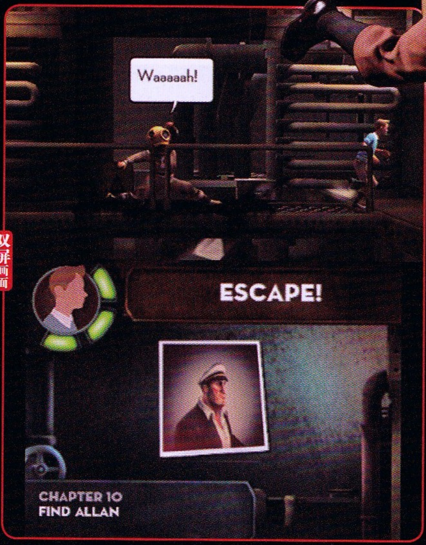
“经典漫画改编电影再改编成游戏”



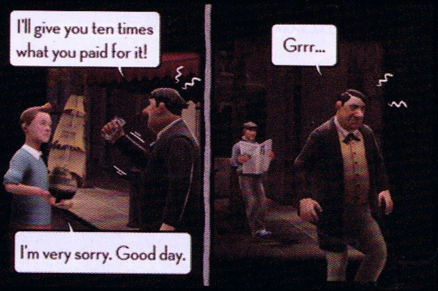


↑游戏制作小组跟电影公司进行了紧密的合作，打造出高品质的3D效果和画面表现。

双屏画面



↑游戏的下屏用来显示当前任务，当然还有一些迷你游戏要使用触摸屏来玩。



↑类似漫画的过场方式，对于根据漫画改编的作品来说，这么看还真有意思。

牧场物语 双子村3D

游戏类型：SLG 发行公司：Natsume 发售时间：2011年11月1日

NDS上备受关注的《牧场物语 双子村》因为还没有来得及发售美版，3DS就出了。于是厂商干脆在3DS上制作了加强版。画面支持3D立体视是必然的，3DS版的画面颜色将更丰富，部分图像也进行了重新绘制。游戏内容方面与NDS版本一致，都是以“双子村”为特色。游戏一开始可以选择在欧式风格的“风铃草村”或是在日式风格的“此花村”进行完全不同的牧场生活。还有一点，就是牧场中你可以养殖草泥马哦。

“我要3D的草泥马”

双屏画面

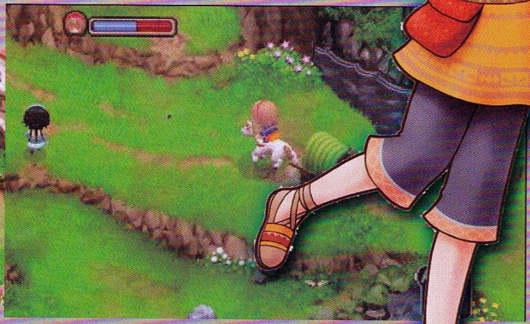


↑游戏下屏的内容和NDS版没有太大差别，用来显示地图等各类信息。





↑3DS上屏的规格跟NDS不同，所以部分画面也进行了重新绘制。



↑3D立体视的加入到底能否提升你牧场生活的乐趣呢？这就需要你自行确认了。

FIFA 12

游戏类型：SPG 发行公司：EA 发售时间：2011年9月27日

EA的王牌足球游戏FIFA12这次可说是完全超越了《胜利十一人》，在3DS上也有出色的表现。游戏包含各种赛制模式，还有加入管理要素的经理模式，代入感很强的Be A Pro模式也不错。独特的触摸屏射门，这是其他版本不存在的。



↑可惜游戏不支持Wi-Fi对战，没机会跟全世界的高手切磋了。



↑距球门35码以内，触屏画面会转换为球门，此时可以直接点屏幕打门。

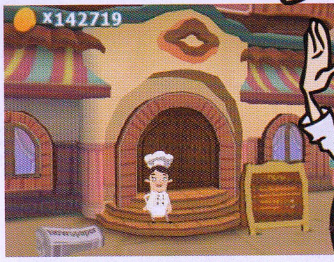
上菜啦！

游戏类型：PUZ 发行公司：Funbox Media
发售时间：2011年12月2日

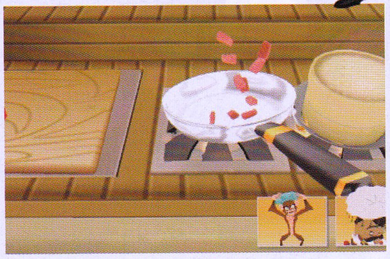
《料理妈妈》获得成功之后，越来越多的人喜欢用游戏机来体验一次当大厨的感觉。而在PUZ游戏界还有一个叫做《美女餐厅》的小游戏也很有名，你要做的是全面照顾好进店吃饭的客人，给他们安排座位、点菜、送餐、结账等等。而本作就是结合了上面两款作品的长处，综合而来的一款很值得一玩的游戏。

游戏主要是靠触摸屏来操作，游戏过程很直观，典型的老少皆宜型游戏。除了主要的做菜和经营饭店之外，厨师还有机会参加厨艺比赛，或者到处找高人学习新的菜式。

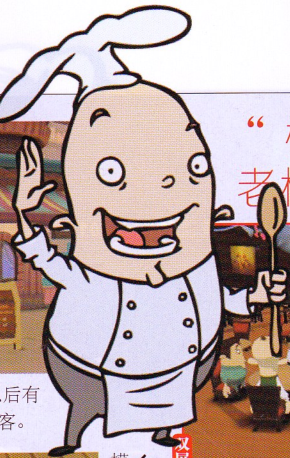
注：本作为欧版游戏。



↑饭店没人怎么办？如果你还想以后有饭吃，就要放下大厨的架子出来拉客。



←通过各种滑动点击等操作来模拟做菜时的动作。



“模拟厨师和模拟老板娘，欧洲风味”



←使用触控笔来选择不同的桌子来进行服务。

美版游戏发售表

好了，前面是美版游戏。到此，日版美版游戏都介绍完了。也许你会问，为什么美版游戏这么少？其实3DS和NDS时代一样，起码目前来看并没有区别，那就是欧美游戏厂商对它不重视。欧美厂商给掌机开发的游戏很少，原创游戏基本也是一些电影改编游戏，从游戏角度来说比较无聊，所以我们直接跳过。而那些一些大作，日版也都有。所以尽量挑选了这几款比较有特色的美版游戏。

时间	中文名称	英文原名	发行公司	类型
2011年3月				
27日	泡泡龙 3D	BUST-A-MOVE UNIVERSE	Square Enix	PUZ
27日	战国无双 编年史	SAMURAI WARRIORS：Chronicles	Koei Tecmo	ACT
27日	麦登橄榄球	Madden NFL Football	EA	SPG
27日	巨型恐龙之战 3D	Combat of Giants Dinosaurs 3D	Ubisoft	ACT
27日	幽灵行动 影子战争	Tom Clancys Ghost Recon Shadow Wars	Ubisoft	SRPG
27日	模拟人生 3	The Sims 3	EA	SIM
27日	超级街头霸王 4 3D 版	SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION	CAPCOM	FTG
27日	雷曼 3D	RAYMAN 3D	Ubisoft	ACT
27日	乐高星球大战 3	LEGO Star Wars III	LucasArts	AAVG
27日	沥青都市 3D 氮气加速	Asphalt 3D：Nitro Racing	KONAMI	RAC
27日	山脊赛车 3D	RIDGE RACER 3D	NBGI	RAC
27日	胜利十一人 3D 足球	Pro Evolution Soccer 2011 3D	KONAMI	SPG
27日	任天猫狗 玩具贵妇犬和新朋友们	nintendogs + cats：Toy Poodle & New Friends	Nintendo	SIM
27日	任天猫狗 法国斗牛犬和新朋友们	nintendogs + cats：French Bulldog & New Friends	Nintendo	SIM
27日	任天猫狗 黄金猎犬和新朋友们	nintendogs + cats：Golden Retriever & New Friends	Nintendo	SIM
27日	飞行俱乐部	Pilotwings Resort	Nintendo	SPG
27日	钢铁驾驶者	Steel Diver	Nintendo	ACT
2011年4月				
10日	汤姆克兰西 分裂细胞 3D	Tom Clancys Splinter Cell 3D	Ubisoft	AAVG
12日	疯狂兔子 时间旅行	Rabbids Travel in Time	Ubisoft	AAVG
2011年5月				
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	Disney	AAVG
10日	梦想扳机	Dream Trigger 3D	D3P	ACT
17日	海绵宝宝 涂鸦裤子	SpongeBob SquigglePants	THQ	ETC
24日	死或生 维度	Dead or Alive：Dimensions	Koei Tecmo	FTG
27日	超级猴子球 3D	Super Monkey Ball 3D	SEGA	ACT
31日	苍翼默示录 连续变换 2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Aksys Games	FTG
2011年6月				
7日	绿灯侠 机器猎人的崛起	Green Lantern：Rise of the Manhunters	Warner Bros.	AAVG
14日	变形金刚 月黑之时	Transformers：Dark of the Moon	Activision	AAVG
19日	塞尔达传说 时之笛 3D	The Legend of Zelda：Ocarina of Time 3D	Nintendo	AAVG
21日	宠物 幻想 3D	PETZ Fantasy 3D	Ubisoft	SIM
21日	双笔运动	DualPenSports	NBGI	SPG
28日	生化危机 雇佣兵 3D	BioHazard：The Mercenaries 3D	CAPCOM	ACT
2011年7月				
26日	吃豆人与大蜜蜂	PAC-MAN & Galaga Dimensions	NBGI	ACT
2011年8月				
23日	恶魔幸存者 超频	Shin Megami Tensei：Devil Survivor Overclocked	Atlus	SRPG
30日	极道无限 3D	Driver Renegade	Ubisoft	ACT
2011年9月				
6日	压碎 3D	CRUSH 3D	SEGA	PUZ
9日	星际火狐 64 3D	Star Fox 64 3D	Nintendo	STG
12日	填字巫师 3D	Word Wizard 3D	Storm City Games	PUZ
13日	解谜脑锻炼 3D	Puzzler Mind Gym 3D	Ubisoft	PUZ

时间	中文名称	英文原名	发行公司	类型
2011年9月				
20日	青蛙过河	Frogger 3D	KONAMI	ACT
27日	FIFA 足球 12	EA SPORTS FIFA Soccer 12	EA	SPG
2011年10月				
2日	俄罗斯放酷开	Tetris Axis	Nintendo	PUZ
4日	蜘蛛侠 时间边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	AAVG
11日	真人秀 大挑战 2	Wipeout 2	Activision	ETC
11日	幻想时装设计师	Imagine Fashion Designer	Ubisoft	SIM
11日	Marvel 超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad：The Infinity Gauntlet	THQ	AAVG
11日	麻将方块 3D	MAHJONG CUB3D	Atlus	PUZ
24日	超级口袋妖怪乱战	Pok é mon Rumble Blast	Nintendo	AAVG
25日	动物园度假村 3D	Zoo Resort 3D	Ubisoft	SIM
2011年11月				
1日	牧场物语 双子村 3D	Harvest Moon：The Tale of Two Towns 3D	Natsume	SLG
1日	詹姆斯诺利 好莱坞犯罪	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	PUZ
1日	变形小雷	Generator Rex：Agent of Providence	Activision	ACT
1日	宝石也疯狂	Gem Smashers	Crave	PUZ
1日	巨虫入侵	Centipede：Infestation	Atari	ACT
1日	纳斯卡赛车	NASCAR Unleashed	Activision	RAC
8日	大白鲨终极掠杀者	JAWS：Ultimate Predator	Majesco	ACT
8日	重型火力 少数精锐 3D	Heavy Fire：Afghanistan – The Chosen Few	Mastiff	FPS
8日	快乐的大脚 2	Happy Feet Two：The Videogame	Warner Bros	AAVG
8日	脸谱赛车	Face Racers：Photo Finish	Majesco	RAC
8日	迈克尔杰克逊 生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
8日	洞穴物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	AAVG
8日	户外狩猎 阿拉斯加 3D/ 非洲 3D	Outdoors Unleashed：Alaska 3D/Africa 3D	Mastiff	SPG
8日	吃豆人聚会 3D	PAC-MAN Party 3D	NBGI	ACT
11日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros	AAVG
13日	超级马里奥 3D 大陆	Super Mario 3D Land	Nintendo	ACT
15日	游戏嘉年华 狂野西部 3D	Carnival Games：Wild West 3D	2K Games	ACT
15日	皇牌空战 3D CROSS RUMBLE	Ace Combat Assault Horizon Legacy	NBGI	STG
15日	极品飞车 亡命游戏	Need for Speed：The Run	EA	RAC
15日	忍	Shinobi	SEGA	ACT
22日	厨房妈妈 4 厨房魔法	Cooking Mama 4：Kitchen Magic	Majesco	ETC
22日	纳米漂移 3D	Nano Assault	Majesco	STG
22日	索尼克世代 青之冒险	Sonic Generations	SEGA	ACT
22日	WWE 摔跤全明星	WWE All Stars	THQ	SPG
29日	俄勒冈小道	Oregon Trail	Crave	SLG
2011年12月				
4日	马里奥赛车 7	Mario Kart	Nintendo	RAC
6日	罗特列克博士和忘却骑士团	Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	KONAMI	PUZ
6日	丁丁历险记	The Adventures of Tintin：The Game	Ubisoft	AAVG
第四季度				
	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT
	禅 弹珠台	zen pinball		
2012年2月				
7日	气球泡泡 2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
7日	生化危机 启示录	Resident Evil：Revelations	CAPCOM	AAVG
14日	深渊传说	Tales of the Abyss	NBGI	ARPG
15日	麋鹿猎人传奇 3D	Deer Drive Legends 3D	Maximum Family	SPG
21日	压碎 3D	CRUSH3D	SEGA	ACT
2012年第一季度				
	毁灭英雄	Heroes of Ruin	Square Enix	ARPG



Part 6

下载游戏



包括 eShop 已上架的 3DSWare Virtual Console、DSiWare

使用 3DS 登陆 eShop，买点卡或信用卡充值，然后就可以下载本章介绍的小游戏了。这些下载游戏可以分为三大部分：为 3DS 重制制作的 3DSWare（有 3D 效果），DSi 时代的 DSi 小游戏或软件，还有模拟器游戏（VC）。

本章的内容

任天堂为3DS专门制作的游戏和软件

3DSWare

“购买3DSWare需要谨慎，并不都是精品。目前我们已经买了5个，其中有两个是免费的……”

3DSWare就是3DS Software，说中文就是3DS软件。这是任天堂专为3DS开发的软件，通过付费下载的方式获得，基本分为两大类：全新的游戏和老游戏的3D重制版。当然也不是绝对的，目前任天堂对3DS软件的分类还比较含糊，比如《迷惑馆》的游戏试玩（DEMO）也放在了3DS软件中，你说这算什么？哪类都算不上吧。下面是目前已经推出的3DSWare。



ARC STYLE 足球！！3D 74%

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

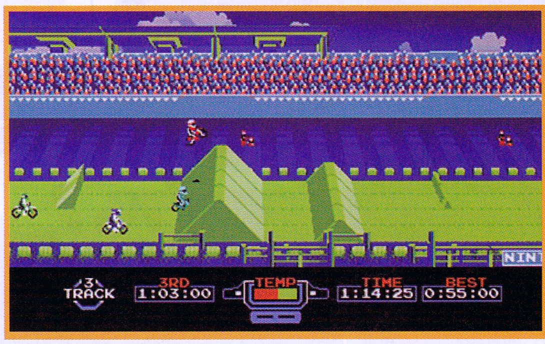
包含“越位”、“犯规”等细节规则的简单足球游戏。玩家可以体验操作简单，结构完整的比赛。队伍名称、队服和队员都可以逐个进行设置和变化，可以为自己量身定做合适的原创队伍。还可以用摄像头功能把自己的面容做成队员。除了可以进行任天堂3DS的本机游戏之外，还支持通信对战。



黑白棋3D 72%

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

经典的黑白棋游戏，由NDS上制作同类游戏的老厂ARC SYSTEM WORKS负责开发。电脑的能力分为12段，无论是新手还是高手都可以和电脑进行对战。就算下载这款游戏的任天堂3DS主机只有一台，但只要轮流操作就可以实现身边二人对战了。对战结束后可以保存游戏数据，另外也可以悔棋，或者中途休息后再战。

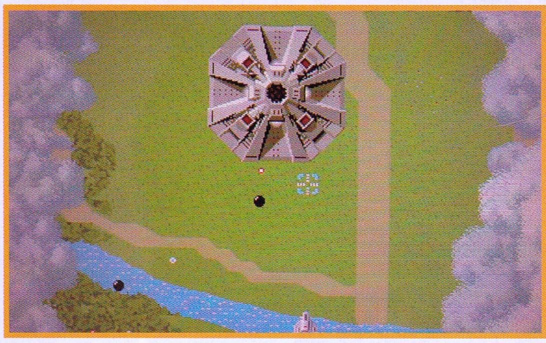


3D经典 越野摩托车

发布时间：2011.6.7 价格：600日元

1984年在FC上发售的《越野摩托车》以3D的形象再次回归了。你可以开启短时间内加速的涡轮增压器将对手的车子远远甩在后面，也可以利用跳台直接越过障碍物。在“设计模式”中你可以自由配置泥坑、障碍物和跳台等功能，来设计自己原创的赛道，当然也可以将其作为比赛赛道来使用，尝试不同的障碍组合。

73%



3D经典 铁板阵

发布时间：2011.6.7 价格：600日元

《铁板阵》是1982年在街机平台上发售的一款射击游戏。以丛林、海洋以及画着巨大图腾的沙漠等地区为舞台，驾驶战斗机“索瓦罗”作为塞比乌斯军展开战斗。同时受到地空两个方向攻击的塞比乌斯军必须使用对空武器“扎帕”和对地武器“布拉斯塔”来还击。区域内有“魂”和“特殊旗帜”这两种隐藏奖励。

87%



3D打砖块 67%

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

无论谁都可以轻松上手，在绚丽多彩的关卡中消磨时间的大众游戏《3D打砖块》对应3D立体视觉机能，令人感受到前所未有的立体感。游戏中玩家需要考虑砖块的特性，采用正确的物品，来挑战50种不同关卡。配置强度和特性各不相同的5种砖块，灵活运用“连锁”和“诱导”攻略关卡。



Nikori谜题 数独 69%

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

在世界上引起轩然大波的“数独”，多年致力于PUZ游戏的Nikori公司也来制作数独游戏了。在《Nikori谜题 数独》当中，玩家可以尽情享受Nikori精选的谜题。不但可以自己一个人慢慢玩，还可以支持4人竞速无线通信对战。在Nikori的世界中尽情享受解开谜题的快感吧。



落石3D

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

《落石3D》是一款操控井中落石，以抵达井底终点为目标的游戏。可以通过3D立体视觉来体验“以石头视点坠落”是本作的最大特征。在石头坠落的过程中，可以利用物体来进行加速，回避障碍物朝着目标前进。途中要是撞碎在石壁或障碍物上的话，就会GAME OVER哦。而坠落石头的种类也各不相同。

88%



推理P.I. 消失的胶片 78%

发布时间：2011.6.7 价格：500日元

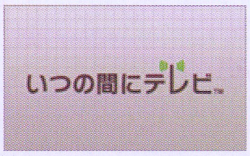
《推理P.I. 消失的胶片》是一款调查现场残留的证据、以解决案件为目的而收集各种物品的推理游戏。游戏的舞台在好莱坞，超大作电影的VIP首映会的前一天，电影胶片却神秘失踪了。你要作为私家侦探“亨利•奎托斯”去解决这个难题。（游戏已于2011年9月7日下架，再上架日期未定。）



口袋妖怪立体图鉴 黑/白 81%

发布时间：2011.6.17 价格：免费

玩家可以调查《口袋妖怪 黑/白》里新登场的150只口袋妖怪的各项情报，还可以从360度立体地观看它们。上屏将以3D画面展示口袋妖怪的样子，下屏则可查看资料，是一款很实用的免费软件。这款软件还对应3DS的随时通信和AR功能。玩家每天可以通过随时通信随机获取得3只口袋妖怪。



随时电视 60%

发布时间：2011.6.21 价格：免费

每天更新来自日本电视台和富士电视台的专题娱乐节目，一共6套。只需要将3DS接上电源放在Wi-Fi信号区域内，即使是在盒盖休眠状态下也能自动接受每天的新节目。老节目自动删除且不能存储，任天堂希望以此来还原电视节目的感觉。（国内接收随时电视的内容需要使用网络代理模拟日本IP。）



SIMPLE DL系列Vol.1 THE密室脱出

发布时间：2011.6.29 价格：500日元

《SIMPLE DL系列Vol.1 THE密室脱出》是一款使用各种道具从密闭空间逃脱的解谜冒险游戏。游戏舞台是有名的汉堡店“小熊汉堡店”。吃完午餐，在店内睡着了的主人公醒来后发现店内空无一人，想要离开，门却紧闭不开，一场关系到生死的逃脱剧目就此拉开帷幕。

78%



拉比拉比外传 女巫之猫 86%

发布时间：2011.6.29 价格：700日元

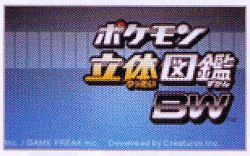
《拉比拉比外传 女巫之猫》作为《拉比拉比》的外传登场。游戏中玩家将操纵阿丽西亚挑战各种女王布置了陷阱的迷宫。玩家可以通过变换使用4种魔法，避开危险，让阿丽西亚朝着终点前进。3种不同的方块、平台、怪物、机关等新手法也有登场，一场不可思议的大冒险就此开始。

“下载游戏的价格不等，冲点卡后如何合理组合购买值得研究！”



下载软件版式说明：

1. 软件（或游戏）画面
2. 软件（或游戏）名称
3. 好评度，根据 3DS 上的 eshop 投票统计，数值越高代表好评越多（注）
4. 提供下载的时间和价格。个别软件已经下架，内容介绍中有详细说明
5. 软件（或游戏）的内容介绍



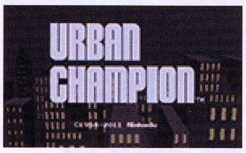
①

② **口袋妖怪立体图鉴 黑/白** **81%** ③

发布时间：2011.6.17 价格：免费 ④

⑤ 玩家可以调查《口袋妖怪 黑/白》里新登场的150只口袋妖怪的各项情报，还可以从360度立体地观看它们。上屏将以3D画面展示口袋妖怪的样子，下屏则可查看资料，是一款很实用的免费软件。这款软件还对应3DS的随时通信和AR功能。玩家每天可以通过随时通信随机获取得3只口袋妖怪。

*注：随着时间和投票人数的改变，投票的好评度可能发生变化



3D经典 街头格斗小子 69%

发布时间：2011.6.29 价格：700日元

在都市一角，格斗高手们在此一对一地打斗，使用快速出拳和强力出拳将对手逼到画面顶端。需要注意的是被从建筑物窗台上落下的花盆砸到的话，会有一段时间不能动。不断打倒登场对手的话最终就能获得“街头格斗小子”的称号。此外，如果有两台下载了本游戏的主机话，就可进行2人对战。



任天堂视频 61%

发布时间：2011.6.29 价格：免费

和《随时电视》一样，这个软件也可以自动接受任天堂官方提供代的3D视频下载。视频内容多种多样，有游记、MTV、时装发布会等等，还有日本搞笑艺人参与演出的3DS实验剧场。每次最多接收4段视频，新视频提供下载的日期会提前预告。（国内接收随时电视的内容需要使用网络代理模拟日本IP。）



Nikori谜题 美术馆 73%

发布时间：2011.7.20 价格：500日元

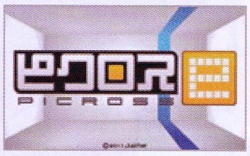
多年致力于PUZ游戏的Nikori公司制作的3DS系列谜题游戏第二弹。在《Nikori谜题 美术馆》当中，玩家可以尽情享受Nikori精选的谜题。游戏要根据画面上数字的提示，给墙壁上装上照明灯具。照亮整个美术馆的同时，又不能重复设置灯具，浪费电力。在Nikori的世界中尽情享受解开谜题的快感吧。



银星将棋3D 81%

发布时间：2011.7.27 价格：800日元

《银星将棋3D》搭载了棋谱输入和棋谱保存等对将棋的研究有帮助的机能。NPC的轻度有15段，无论是初学者还是将棋高手都可享受将棋乐趣。游戏中有“提示机能”。用直观的箭头令玩家直接明了地就可以知道将棋放在哪里最好。优秀的辅助系统可以可以确认自己的良手、恶手，同时还能读解NPC的棋步等。



Picross e 90%

发布时间：2011.7.27 价格：500日元

本作是一款立体形式的绘图方块游戏，基本玩法与任天堂之前的PUZ名作Picross类似，需要玩家通过数字来进行逻辑推理，将画面中不需要的方块消除，从而使目标形状显现出来。立体绘图方块在平面绘图方块的长、宽数字的基础上增加了“深”的数字，需要通过动脑推理来发现隐藏的图案。



一起高尔夫3D

发布时间：2011.8.3 价格：1000日元

《一起高尔夫3D》是一款操作简单的模拟高尔夫游戏，任天堂3DS可以充分展现游戏中的3D画面，让玩家体验到一种绝无仅有的临场感。本作继承了前作《一起高尔夫2》的流畅性，还加入了全新的原创角色。场地目前一共有6个，如果是在宇宙空间的场景里，角色竟然是身穿太空服的，不过操作时并不会有失重等现象。

84%



Nikori谜题 Cross 66%

发布时间：2011.8.3 价格：500日元

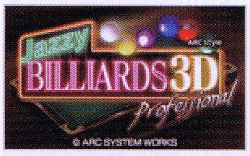
多年致力于PUZ游戏的Nikori公司制作的3DS系列谜题游戏第三弹。在《Nikori谜题Cross》当中，玩家可以尽情享受Nikori精选的谜题。游戏要根据画面上数字的提示，给所有空格填上数字。每一行每一列都不能出现重复的数字，而且相加总和要等于提示的数字。在Nikori的世界中尽情享受解开谜题的快感吧。



谜惑馆 随音而行 第一章 发光之眼 63%

发布时间：2011.8.4 价格：200日元

本软件是3DS游戏《谜惑馆 随音而行》的第一章“发光之眼”的试玩版。《谜惑馆 随音而行》是一款运用了立体音响技术“Otophonics”的真实感极强的声效和3DS独有机能相结合，带给玩家耳目一新感受的声音冒险游戏。把耳朵交给声音，来体验这刺激人感官的谜惑馆之音吧。



ARC STYLE 爵士台球3D个人版 46%

发布时间：2011.8.10 价格：500日元

《ARC STYLE：爵士台球3D个人版》是一款收录了“Nine-Ball”、“Eight Ball”、“Rotation”、“Four Balls A”、“Four Balls B”以及原创规则“Jazzy Game”六种游戏规则的正统台球游戏。游戏模式有可以与8位竞争对手对战的“Stage Mode”与可以对难度进行设定的1个人玩的“Solo Mode”2种。



3D经典 兵锋

发布时间：2011.8.10 价格：600日元

为了打倒统治“ドンブリ岛”的Spice大王，战斗机“蜂兵”起航。游戏中有菜刀、竹笋，章鱼等形象的敌人登场，十分搞笑。兵峰上可对空中敌人投出导弹，下能对地面敌人抛下炸弹，手段十分威猛。得到从云中出现的铃的话，蜂兵将会Power Up。铃被射击的次数不同，颜色和效果也会随之发生变化。

87%



像素赛车 84%

发布时间：2011.8.10 价格：500日元

使人联想到复古电子游戏视觉的高速赛车游戏登场！ 游戏中为玩家准备了6种富于个性的赛车以及12条赛道。游戏包括“GRAND PRIX”、“SINGLE RACE”、“TIME TRIAL”、“VS BATTLE”4个游戏模式。此外，在“VS BATTLE”中还与地方其他玩家进行通信对战，“RECORD”模式则对应网络排名。



Nikori谜题 数回 67%

发布时间：2011.8.24 价格：500日元

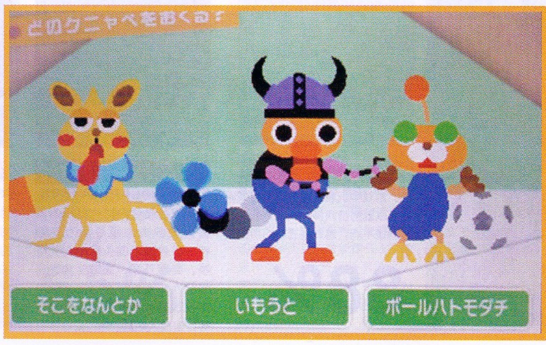
和数独一样，“数回”是一个训练逻辑的数字游戏。Slither Link在日本又叫Sli-Lin，游戏由0，1，2，3四个数字组成。每一个数字，代表四周划线的数目，并在最后成为一个不间断、不分岔的回路。这是 Nikori继数独后又一新游戏，不但拥有划迷宫般的乐趣，更可以训练自己，脑力全面提升。



Nikori谜题 涂壁 70%

发布时间：2011.8.24 价格：500日元

Nikori公司制作的3DS系列谜题游戏第五弹。收录了50道“ 壁”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikori数独3D》所收录的问题不一样哦！就算购买了该游戏的人一样可以从这款3DSware中享受新的乐趣。“ 壁”是一个遵从规则将配置的数字涂黑的游戏，无论是初学者还是高手均可从中得到乐趣。



绘图生活

发布时间：2011.9.7 价格：700日元

《绘图生活》是一款以某个小星球为舞台，可以自由发挥创意来绘制各种生物的绘画冒险游戏。玩家可以从500种以上的零件中自由组合角色的脸部、身体、眼睛、胳膊腿等部位，打造一个独一无二的角色。做好的“库喵佩”可以在星球中自由地散步。做成5个角色可以行使“祈愿”，令居住的星球进一步扩大。

97%



Nikori谜题 壁涂 68%

发布时间：2011.9.14 价格：500日元

《Nikori谜题 壁涂》收录了50道“壁涂”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikori数独3D》所收录的问题不一样哦！就算购买了该游戏的人一样可以从这款3DSware中享受新的乐趣。“壁涂”是一个遵从规则将方格涂成黑色的游戏。这是1992年登场的谜题，无论是初学者还是高手均可从中得到乐趣。



新吃豆迷宫 52%

发布时间：2011.9.14 价格：300日元

《新吃豆迷宫》是在一款在3D迷宫内收集出现的豆子的吃豆动作游戏。重视思考性的任务设定考验玩家的反射神经。运用3DS独有的立体视觉在3D迷宫内进行高速移动，和敌人战斗等。下屏显示2D地图，地图上标注着玩家和敌人的位置。地图从一开始就是判明的，所以可以根据地图来谨慎地挑战。



轻松保龄球3D 84%

发布时间：2011.9.14 价格：500日元

《轻松保龄球3D》是《轻松》系列中的一员。这个系列凭借直感的操作和有趣的系统深受玩家好评。游戏中有元气、望美、爸爸、妈妈4名角色登场。每个人都有自己擅长和不擅长的地方，打球风格各不相同。游戏模式有3三种：故事模式、自由模式和挑战模式。故事模式通关后还可观赏特别插图。



Nikori谜题 真珠 74%

发布时间：2011.9.28 价格：500日元

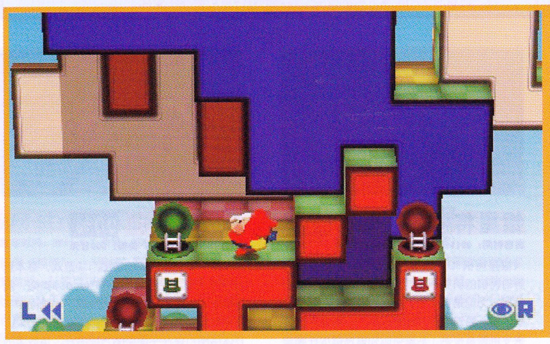
本作收录了50道“真珠”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikori数独3D》所收录的问题不一样哦！就算购买了该游戏的人一样可以从这款3DSware中享受新的乐趣。“真珠”是一个遵从规则将配置的棋用线连起来的游戏。只要记住黑棋和白棋的特性很快就能上手了，无论是初学者还是高手均可从中得到乐趣。



轻松网球3D 86%

发布时间：2011.9.28 价格：500日元

《轻松网球3D》是《轻松》系列中的一员。这个系列凭借直感的操作和有趣的系统深受玩家好评。含新角色在内共有富于个性的8名角色，6个风格不同的赛场。游戏包含了操作简单便捷的“轻松模式”，令人可以很轻松就玩出厉害的超级必杀球。想要收集全部角色的话就要玩竞标赛模式，另外还有三种迷你游戏。



推拉踏台方块

发布时间：2011.10.5 价格：700日元

《推拉踏台方块》是一款通过推拉游戏内的方块来制作前进道路，以最终到达终点为目标的解谜动作游戏。游戏风格十分清新可爱，主人公“马洛”是一个心地善良的大力士，无论看起来多重的方块也能拉动，嘴巴的样子实在太萌了！就算是乍一看毫无头绪的地方，好好动动脑筋的话说不定就能发现前往终点的道路了。

98%



轻松解谜系列　爱丽丝与魔法扑克 84%

发布时间：2011.10.5 价格：500日元

《轻松解谜系列　爱丽丝与魔法扑克》是一款谁都可以轻松操作的解谜游戏。开始收集扑克的爱丽丝和她的宠物猫将要挑战充满各种机关的舞台。游戏的规则很简单，在关卡中配置好三角形后转动猫咪就会开始，当猫咪取得所有扑克时就会通关。游戏关卡有50种以上。通关后就可欣赏到爱丽丝和猫咪可爱的插画了。



怪盗斯缇娜和30块宝石 84%

发布时间：2011.10.19 价格：700日元

本作中是一款玩家扮演大怪盗“斯缇娜　怀特”，在混杂的大乱斗中盗取目标宝石的爽快动作RTS游戏。将“怪盗篇”通关后，就可以反过来挑战“刑事篇”了，“刑事篇”中玩家将化身刑事“萨拉　布朗”守护宝石。同样的关卡立场却发生了变化，你能应付得了这种及要求动作性又要具备清晰头脑的游戏吗?



ARC STYLE 纸牌 74%

发布时间：2011.10.19 价格：300日元

本作是以“谁都可以轻松享受的扑克游戏”为理念制作开发的一款简明易懂的游戏。作为系列第1弹的本作收录了高人气的“Klondike”以及“Monte Carlo”游戏。游戏可以自由设定在上屏还是在下屏玩，撤销一步、提示、中断保存等便利的机能。游戏还能更换扑克牌和桌面背景，也可以使用GameCoin购买物品。



疾驰穿墙方块 86%

发布时间：2011.10.21 价格：500日元

任天堂推出的一款俄罗斯方块风格的游戏，主要游戏模式有两种：将方块转动到合适的位置填入舞台中的空缺；高速移动中将方块转动到合适的位置穿过障碍物。游戏画面在3D效果下看起来很棒，高速移动时紧张感满点。在穿过障碍空隙的时候可以获得红心，连续获得红心以获取高分吧。游戏支持两人对战。



Nikori谜题 数唯 67%

发布时间：2011.10.26 价格：500日元

本作收录了50道“数唯”问题。当然这跟3DS平台上的《Nikori数独3D》所收录的问题不一样哦！就算购买了该游戏的人一样可以从这款3DSware中享受新的乐趣。“数唯”玩法是涂去队列内多余的数字，保证同个数字只出现一次。很多PUZ爱好者非常喜欢这种玩法，想挑战脑力的玩家不要错过。



触摸战斗战车3D 80%

发布时间：2011.10.26 价格：500日元

《触摸战斗战车3D》是一款通过滑动键操纵战车，用触笔瞄准射击的3D立体战车战斗游戏。战车的种类有力量和速度2种类型。力量型战车装备了可以冲破墙壁的冲撞弹；速度型战车拥有高机动力和跳跃能力。游戏目标是将关卡内所有敌人消灭。一共收录有70关。敌战车也会有各种花样的攻击方式。



竹竿人 96%

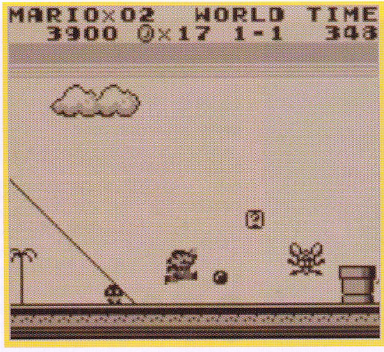
发布时间：2011.11.2 价格：400日元

《竹竿人》和备受玩家好评的3DSware《落石3D》是同一家公司的作品，画面采用纸片的形式，很有特色。面对不停逼近的敌人，你要使用竹竿将他们一一打倒。总之就是用竹竿捅人的游戏。游戏性简明的同时，也很注重决断力和战略性。本作对应擦肩通信。通过擦肩通信可以交换记录自己成绩的卡片。

VC游戏

“VC就是官方模拟器，效果没有任何加强，价格不算便宜，买不买就看有没有爱了。”

VC全称Virtual Console，直译为虚拟主机，其实就是官方模拟器+游戏。VC游戏通过下载的方式获得，当然也要收费。3DS上的VC游戏基本都是GB（GBC）游戏，“大使计划”赠送了10个FC游戏，后面还有10个GBA游戏（还没确定日期）。这些都属于VC游戏。这里介绍eShop中的VC游戏。

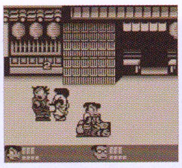


马里奥大陆

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

为了救助被宇宙人泰坦加掳走的“莎拉沙王国”公主黛西，马里奥展开了一场围4个世界的冒险旅程。游戏中玩家准备了横版过关和潜水艇射击两种游戏方式，根据地域不同，游戏方式会有所改变。

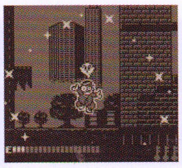
88%



热血时代剧 77%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

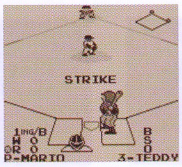
游戏舞台是江户时代的日本。主人公国夫为了寻找为不知被人何者掳走的头目的女儿阿琴，而展开了一场北至北海道南至西海道的探寻之旅。使用本作独有的扔东西、放屁攻击等打倒敌人吧。



幻象 65%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

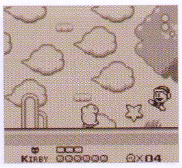
因受到秘密结社的枪击变成幽灵的主人公拥有附到敌人身上移动的特殊能力。为了救出女朋友，主人公附着各种敌人朝着敌人老窝前进。根据附着不同敌人，主人公的攻击方法和能力也会有所不同。



棒球 30%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

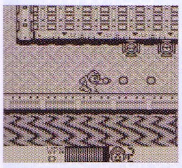
本作在GB平台再现了日本国民级运动“棒球”。游戏中玩家可以领略到各式棒球动作和技巧，同时还可以根据喜好选择擅长投曲线球的“JPN MODE”或是擅长投快速球的“USA MODE”2种队伍来进行游戏。



星之卡比 89%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

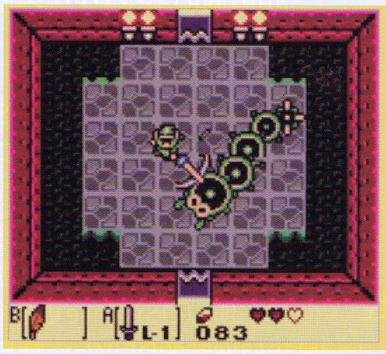
圆滚滚的主人公卡比的得意技是张开大嘴巴吸入物体，被吸入的敌人会变成星星滚向攻击其他敌人，而吸入空气的的话还可以使自己在空中飞起来。本作中卡比展开了前往迪迪迪大王城堡的冒险。



洛克人世界 73%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

游戏中玩家将操作主人公洛克人同妄图征服世界的威利博士的机器人们展开战斗。每个关卡BOSS都持有各式各样的特殊武器。打倒该BOSS后就可以使用它所持的武器，攻克所有关卡追击威利博士吧。

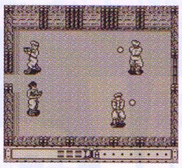


塞尔达传说 梦见岛DX

发布时间：2011.6.8 价格：600日元

被龙卷风卷入南方之岛“科里林特岛”的林克，以脱离岛屿为目标展开了冒险。使用熟悉的剑与盾，以及在岛上得到各种道具，玩家将扮演林克解开洞窟和神殿之谜。最终，林克将揭开这个岛屿的真正面貌。

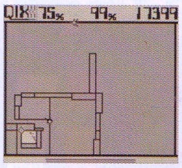
96%



怒之要塞 33%

发布时间：2011.6.15 价格：400日元

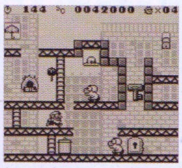
特工“MASATO”和“MIZUKI”为了破坏敌军的秘密兵器而潜入了要塞之中。要塞十分巨大，并且内部构造错综复杂。玩家需要活用“MASATO”和“MIZUKI”的不同能力，在充满众多敌兵和机关陷阱的要塞中前进。



QIX 75%

发布时间：2011.6.15 价格：400日元

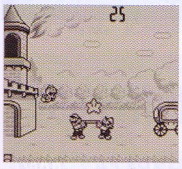
《QIX》是一款1990年发售于GB平台上的动作游戏。通过画线引导“Marker”行动，占领圈起来的地域。一边追逐在关卡内移动的敌人“Qix”和“Spark”，一边以占领地域99%通关为目标。



大金刚 93%

发布时间：2011.6.15 价格：300日元

本作是一款1994年发售于GB平台上的动作解谜游戏。为了追逐掳走恋人的金刚，马里奥展开了一场驱身于大厦工事现场、森林、船只等地的冒险。跨越各种动作难关，以通过100种以上的关卡为目标吧。



GameBoy画廊 82%

发布时间：2011.6.22 价格：400日元

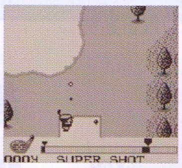
收录有4个任天堂经典的Game & Watch游戏，玩法简单有趣。可以使用经典的游戏图像，也可以将游戏人物更换成《超级马里奥》中的知名角色，喜欢任天堂游戏的朋友玩起来会感觉更加亲切。



双截龙 34%

发布时间：2011.6.22 价格：400日元

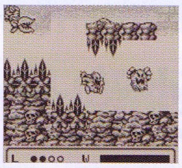
操作使用中国拳法“双截拳”的两位勇士比利和李，对抗暴力组织、救回恋人。游戏中可以使用拳脚攻击、投技甚至龙卷旋风腿等格斗技攻击敌人。还能使用手榴弹之类的道具，狠狠的揍敌人吧。



高尔夫球 72%

发布时间：2011.6.29 价格：300日元

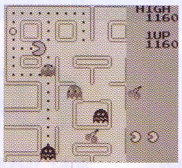
熟悉每条球道的特点，根据球离球洞的距离选择适当的球杆，考虑风向的影响，然后挥杆……本作给你带来高尔夫球的乐趣体验。游戏收录有简单的日本球道和困难的美国球道，一共36洞等你挑战。



魔界村外传 82%

发布时间：2011.6.29 价格：400日元

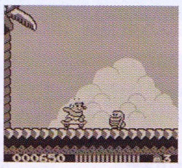
以CAPCOM动作游戏名作《魔界村》敌人角色红魔鬼为主角的外传游戏。为了阻止神秘大军毁灭魔界，红魔鬼利用飞行、贴墙等绝招与敌人对抗。战斗过程中也能掌握敌人的力量，以此挑战大军团。



吃豆人 57%

发布时间：2011.7.7 价格：300日元

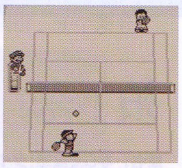
吃豆人在迷宫中来回的移动，以吃光所有豆子为目的。同时他需要竭力躲避4只鬼魂的追击。然而紧急情况下，吃豆人吃到大豆子之后，就能反过来吃掉鬼魂。迷宫两边还有传送点，能互相传送。



高桥名人的冒险岛II 55%

发布时间：2011.6.7 价格：400日元

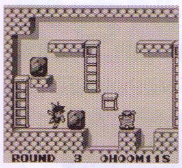
游戏主人公“高桥名人”为了从邪恶侵略者手上救出自己的恋人，穿越洞穴、沙漠、火山、冰河等种类丰富的主题冒险岛屿。途中，高桥名人可以借助各种恐龙的力量，它们可以吐火，或者在空中飞翔。



网球 53%

发布时间：2011.7.20 价格：300日元

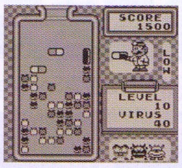
瞬间判断出网球飞来的路线以及对手在球场上的位置，将球打向对手无法接到的区域。网球的乐趣就在于此。游戏可以选择对手的强度，强度越高，他们的移动速度以及球速就越高。努力挑战吧。



PITMAN 60%

发布时间：2011.7.27 价格：400日元

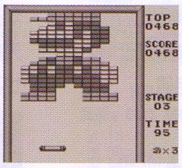
不小心迷失在魔物之馆内的主人公被怪物变成了宠物男孩&宠物女孩。为了恢复原来的身姿，目标是通过全100道关卡。移动关卡里的石头为自己制造一个立足之地，到达全部怪物的所在的地点。



马里奥医生 72%

发布时间：2011.7.27 价格：400日元

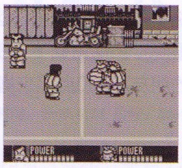
在马里奥的研究室出现了3中病毒，马里奥须不断投入药剂消灭病菌。使药剂和病毒在横纵列排成4个就能消去病毒，药剂落下途中可以转换方向。达成“连消”和“同时消去”的话，就会得到高分。



打砖块 60%

发布时间：2011.8.3 价格：300日元

打消所有方块时就会通过该关卡。移动板子可以改变球弹出的方向。碰到合适的区域，球会连续反射一口气消除大量砖块。游戏中为玩家准备了包括由马里奥形象构成关卡在内的32种不同关卡。



热血躲避球 46%

发布时间：2011.8.3 价格：400日元

游戏中要不断把球投向对手，当对手被从后面击中时，对其进行激励的攻击吧。用突然转换方向等令对方无法预测的动作攻击。必杀投球可给予对手大伤害，受到必杀投球的选手将会被弹飞到画面另一端。

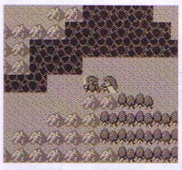


交换&战斗 卡片英雄

发布时间：2011.8.10 价格：600日元

游戏中，主人公将要在和朋友以及竞争对手的对战中胜出。对战分为前卫和后卫用卡片召唤出怪物，进行回合制攻击。活用二次攻击和体力回复卡片来进行战斗。收集众多卡片，还可作出各种各样的战术。

93%



海格力斯的荣光 46%

发布时间：2011.8.24 价格：400日元

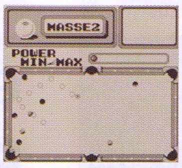
游戏的舞台发生在古希腊。玩家扮演的海格力斯可以众神里选择两名一起冒险。众神的能力因人而异，有的会使用剑或弓箭进行强力攻击，有的则会使用魔法或回复咒文，根据情况替换最合适的同伴吧。



ZOIDS传说 28%

发布时间：2011.8.31 价格：400日元

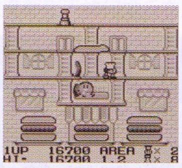
为了结束共和国和帝国之间的战争，主人公乘着金属生命体“ZOIDS”攻入敌国。一开始可以从共和国和帝国中选择一个立场进行游戏。收集关卡内散落的道具强化机体力量的同时，打倒敌国的“ZOIDS”。



花式九球 20%

发布时间：2011.9.7 价格：400日元

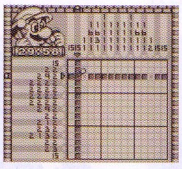
本作是1990年在GB上发售的桌球游戏。游戏收录了从数字编号小的开始，要玩家按照顺序将9个球击落球袋的“九球”模式。以及将所有的球都击入袋中的“POCKET-GAME”模式一共两种玩法。



汉堡时间 豪华版 58%

发布时间：2011.9.14 价格：400日元

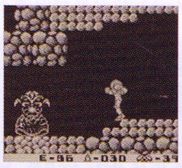
本作是1991年发售的GB游戏。游戏中需要从巨大的奶酪和面包以及肉上踩过，使它们落下，全部堆积成汉堡包就过关了。游戏中也有一些如泡菜、腊肠、煮鸡蛋等敌人会来妨碍玩家，要小心哦。



马里奥的Picross 83%

发布时间：2011.9.21 价格：400日元

纵列和横列都有数字提示，玩家要利用这些数字，通过逻辑判断、推测来消除不需要的方块；而最后留下的方块能够组成一幅图案。游戏一共收录了256个图案，内容比较丰富，动动脑筋把它们全部画出来吧。



银河战士2 83%

发布时间：2011.9.28 价格：400日元

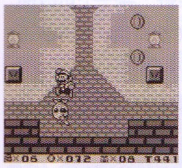
主人公萨姆斯接受银河联邦之命，负责全歼潜伏在SR388行星地底的浮游“METROID”。萨姆斯使用各种武器打倒阻碍前进的敌人。还要活用各种道具，探寻行星，以将地底内的METROID全灭为目标。



雷达任务 33%

发布时间：2011.10.5 价格：300日元

《雷达任务》是1990年发售与GB平台上的游戏。游戏有“GAME-A”和“GAME-B”2种模式：“GAME-A”是预测敌舰所在场所的战略模拟类型。“GAME-B”是操作潜水艇用鱼雷将敌舰击沉的射击类型。



超级马里奥大陆2 90%

发布时间：2011.10.12 价格：400日元

为了取回被瓦里奥占领的城堡，马里奥展开了收集“6枚金币”的冒险。冒险舞台是6种特征各异的区域。马里奥将变身可投掷火球的火焰马里奥或能够大跳的“兔宝宝马里奥”等，打倒敌人夺回城堡。

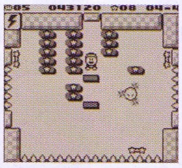


气球大战GB

发布时间：2011.10.19 价格：600日元

游戏中玩家要操作挂着气球的爱丽丝追赶被风吹跑的弟弟。爱丽丝需要突破拥有尖锐喙部的鸟以及从海里出现的飞鱼等物体的妨碍不断前进，要注意不要被鸟用嘴戳破气球。有时还要放气球到地面上冒险。

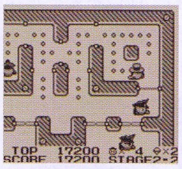
65%



星之卡比砖块球 65%

发布时间：2011.10.26 价格：400日元

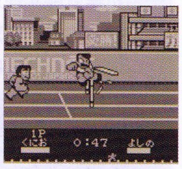
卡比化身成弹球，在舞台内穿梭破坏砖块。在用垫将卡比挡回去的时候按下按键就能提升卡比的破坏力。你还能获得贯通“火花”、上升的“燃烧”等特殊能力，更有效的清理掉舞台中的所有砖块。



迷宫追踪 70%

发布时间：2011.11.2 价格：400日元

玩家将扮演潜入银行的主人公“鲁邦”，操纵它收集散落在道路上的金币。每个关卡有警察在戒备并追捕鲁邦。警察们的特征各不相同，有的是速度很快，有的擅长急转弯。玩家需要从他们眼皮子地下逃脱……



热血新纪录 77%

发布时间：2011.11.9 价格：400日元

以国夫君率领的“热血高校”队为首，共有5个队伍登场。比赛项目有“4000米障碍赛”、“争夺跳高”、“柔道”等。选手们的能力各不相同，因此选择谁出场参加什么项目是很重要的。获得金牌数量最多的队伍就赢得最终胜利了。

时事新闻
硬件导购
系统使用
网络指南
3DS游戏
VC软件
专题策划
攻略研究
意见交流

任天堂为DSi专门制作的游戏和软件

DSiWare

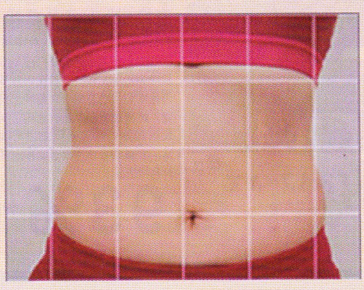
“DSiWare数量众多，这里只能推荐一些精品。如果你经常上eShop，会发现任天堂也经常推荐其中的一部分。”

和前面的3DSWare类似，DSiWare就是DSi的软件。任天堂为DSi主机开发的软件，同样通过付费下载的方式获得。由于3DS的系统从DSi发展而来，同时也兼容DSi软件，所以我们可以在3DS上付费下载DSiWare来玩。而且DSiWare数量比3DSWare多得多，其中不乏精品，而且整体价格也比3DSWare便宜，所以DSiWare更值得考虑。下面是我们推荐的DSiWare精品。

拍下来！减肥日记

原名：写して実感!ダイエットメモ
类型：ETC 发布时间：2009.6.24 价格：500日元 80%

帮助爱美人士减肥的好工具软件。软件帮你记录每天的体重等数据，之后用图表的形式显示出来，体重变化一目了然。这些数据都可保存成CSV格式，用SD卡传到电脑上查看。甚至可以用摄像头拍摄腰部等部位，将减肥前后的照片进行比较，轻易分辨出减肥有没有效果，这也是增加减肥动力的好方法。虽然是日文软件，但只需懂得简单的日语单词即可。

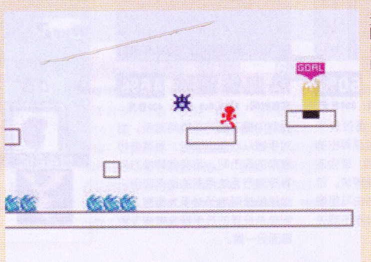


腰部的照片配上网格，如果有缩小的话一眼就看出来了。

10秒跑步

原名：10秒走
类型：ACT 发布时间：2010.4.28 价格：200日元 84%

控制一个红色小人，除了左右跑动之外只有一个动作——跳跃。力争在10秒内通过关卡，到达目的地。关卡在图像表现上简单至极，由一些线条组成，不过在设计上是下了很多功夫的。配合各种怪物、火焰之类的障碍物，通关之路不可能一帆风顺。这款游戏上线后人气一直很高，长期占据下载榜的前五。喜欢动作游戏的朋友花200点买来肯定值。



画面简单不代表游戏难度低，挑战通关时间吧。

趣拍拍☆炫靓俏饰秀

原名：いつでもプリクラ☆ キラデコプレミアム
类型：ETC 发布时间：2010.4.8 价格：500日元 89%

摆姿势照相，然后给照片加上漂亮的边框、背景、花纹，甚至来一些随手涂鸦。虽然3DS照相程序有类似的功能，但这款软件功能强大得多，素材也更丰富，相框和背景种类在30个以上。软件也可以将照片复制到SD卡上，然后在电脑、手机等设备上使用。也可以直接无线联机传送给其他3DS或DSi用户。美版3DS也可以在美服搜索Sparkle Snapshots购买。



随便什么内容都可以涂鸦到照片上，别挡住了脸啊。

照片格斗

原名：写真で格闘!フォトファイター×
类型：FTG 发布时间：2009.12.16 价格：200日元 89%

游戏的卖点完全在于DSi的摄像头和麦克风，你自己的角色要用它们来创造。组成一个人物要拍13张照片和录10段音效。而具体拍什么几乎没有限制，只要你能想到和拍到，你就能在游戏中操作他，或者揍他；而且只需要一台机器就能实现双打。所以不要把本作当格斗游戏，这是一个欢乐的聚会游戏。美版3DS也可以在美服搜索Photo Dojo购买。



随便拍什么都可以，尽情发挥你的创意，吓傻对手吧。

神舆战争

原名：おみこしウォーズ
类型：ACT 发布时间：2010.12.15 价格：200日元 89%

抬神舆游街是日本传统的习俗，神舆队伍一多，场面十分热闹。而且为了先到达终点，各个队伍之间往往还有冲撞。本作就是控制一个神舆队伍冲向终点的游戏。路上要撞开挡路的家伙，撞不开就跳过去。还有各种陷阱和加速装置，玩起来又像赛车游戏。关卡最后还有个性十足的BOSS级神舆，打起来相当热血，是一款适合面较广的游戏。



即使不熟悉神舆这项日本传统文化也没关系，游戏玩起来很热闹。

GG系列 忍者机关传2

原名：G.Gシリーズ 忍カラクリ伝2
类型：ACT 发布时间：2011.9.8 价格：200日元 89%

标题中的“机关”指的是设计精巧的陷阱，而布满陷阱的“机关城”就是你要攻陷的目标。控制小忍者灵活跳跃、空中冲刺，一边躲避机关一边飞速前进，挡路的敌人用忍者刀和手里剑干掉。另外主角也有两个选择，一个擅长用刀，有二段斩和必杀斩；另一个可以使用强大的风魔手里剑。每关都有巨大的BOSS等着你，注意收集关卡中的小金币挑战分吧。

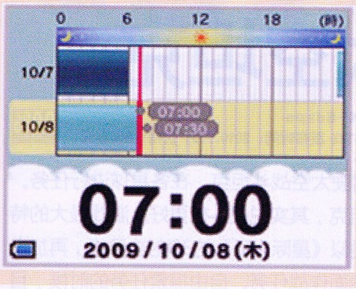


比较经典的2D跳平台动作游戏，各种机关数不清。

睡眠记录小闹钟

原名：睡眠記録 めざまし時計
类型：ETC 发布时间：2009.10.7 价格：200日元 90%

每晚睡前设好闹钟，合上你的3DS做个好梦。早上被闹钟叫醒，记得打开3DS确认时间。但本软件不仅仅是闹钟那么简单，它可以记录你的睡眠时间。合上3DS，内部的时钟依然在记录时间，长按A键后才会停止计时，相当于确认了你当晚的睡眠长度。把一天天的记录摆在一起看，可轻松确认平均睡眠时间，从而进行调整。记得每天至少睡6小时以上哦。



软件是日文界面，但实际操作并不复杂，所以不用在意日文。

立体绘本

原名：立体かくし絵アッタコレダ
类型：PUZ 发布时间：2010.3.3 价格：500日元 90%

利用摄像头实时跟踪玩家头部的位置，再根据位置来实时改变画面，从而让你看到“3D”的画面。游戏的目的是要你通过不断的调整视角，寻找隐藏在场景背后的物体。另外还要让画面中的物体在视觉上形成“重叠”的错觉，从而组成一些英文字母的形状。这种概念非常特别。美版3DS也可以在美服搜索Looksley's Line Up购买。

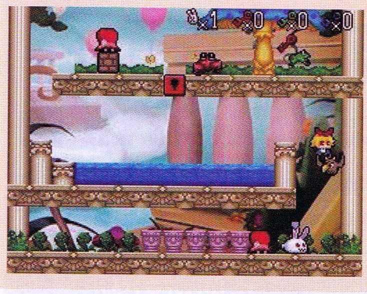


3DS内置摄像头的位置变了，所以这个游戏可能需要往旁边侧一点拿。

拉比X拉比第2集

原名：アクションパズル ラビ×ラビ えぴそーど2
类型：ACT 发布时间：2011.2.23 价格：200日元 91%

奇怪的兔子莉莉和有点神经质的少女爱丽丝，这个有点像《爱丽丝梦游仙境》的组合。协力逃出迷宫，考验的是智慧和勇气。一人一兔有着不同的特征，需要切换操作，利用不同的能力通过不同的障碍。游戏关卡有50个，作为200点的小游戏来说是比较多的了。如果你打完还意犹未尽，可以去找这款游戏的前作，也就是第1集。同样是200点售价，50个关卡。

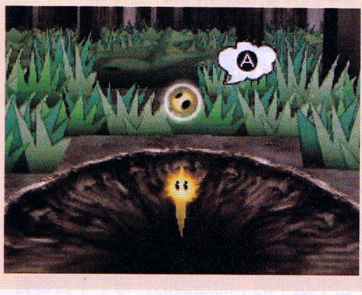


画面很艳丽，通关必须的机关就隐藏在这艳丽的场景中。

天空跳跃者索鲁

原名：スカイジャンパー　ソル
类型：ACT 发布时间：2010.11.10 价格：200日元 92%

控制一个从天上掉下来的星星，他可以伸出一条类似手臂的东西，抓住空中的一些节点，从而慢慢往上“弹射”。在星星回家的路上，可以捡到很多辅助道具，也会有很多敌人。游戏操作很简单，就是十字键控制左右，然后A键伸出手臂去抓节点。游戏很适合随时拿起来玩两把。简单但流畅的操作再加上精巧设计的关卡，大人孩子都能在其中找到乐趣。



按键抓住物体的设定比手机上那种只需左右晃往上跳的游戏更有感觉。

勇者斗恶龙战争

原名：ドラゴンクエスト ウォーズ
类型：SLG 发布时间：2009.6.24 价格：500日元 94%

虽然以“勇者斗恶龙”命名，但本作并非传统RPG——它连RPG都不是，而是具有战略性的桌面棋盘游戏。从6只熟悉的怪兽中挑选4只组成小队，进入棋盘中与其他人的怪兽相对。每种怪兽都有自己独特的能力和技能，由于棋盘很小，战况非常激烈。游戏操作简单，战斗系统也易懂。就像一般的棋类游戏一样，所有的难度都在于如何排兵布阵上。

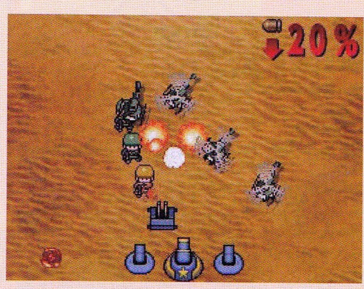


5x5的小战场因为怪兽们的加入，充满了无限的可能性。

冲啊！触控笔战争

原名：うちまくれ!タッチペンウォーズ
类型：STG 发布时间：2010.2.10 价格：200日元 95%

本作类似塔防，要用不同种类的炮台击退大量敌人，保住基地。除了修建炮塔之外，还要亲手操作它们发射炮弹，方式是用触控笔滑动炮台，掌握射击方向，有些还需要控制炮弹射击的距离。每局弹药是有限制的，不能随便乱喷子弹。带爆炸效果的黄色兵种，优先射杀他们可以引爆炸死附近的敌兵。所有的这些都给这个看似简单的游戏加入了不少战术技巧。



绝对杀时间的好游戏啊，只要200点也是相当划算。

塞尔达传说 四之剑 25周年纪念版

原名：ゼルダの伝説 4つの剣 25周年記念エディション
类型：AAVG 发布时间：2011.9.28 价格：免费 100%

2003年GBA上的《四之剑》是Zelda系列首个多人联机游戏。保持一贯的解谜风格，针对多人设计的关卡非常有趣，不禁让人惊叹，原来多人联机还能这么玩。如今DSiware版复活，支持3DS和DSi互相联机，而且下载免费。实在没有理由不下一个。注意，游戏是在2011年9月28日到2012年2月20日期间内才能下载，过期不候。（同样有美版，但是不同地区版本不能联机。）

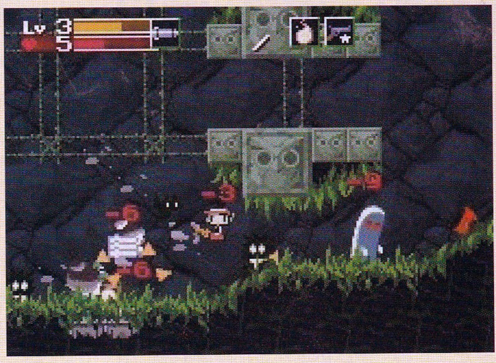


洞穴物语

原名： Cave Story
类型： AAVG **发布时间：** 2010.11.29 **价格：** 1000日元

97%

《洞穴物语》最早是日本人天谷大輔用了5年业余时间开发的PC游戏，类似《银河战士》的模式和独特的角色成长系统让这游戏获了很多奖项。DSiware版包含四个模式：简单模式、普通模式、困难模式和时间模式。15个等级的关卡超过20个BOSS等待挑战。10种武器等待发现和升级使用。目前3DS版已经公布，不过如果你不想花太多的钱，可以考虑这个DSiware版。



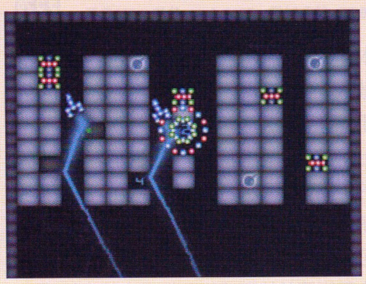
升级系统让这个游戏相当耐玩。

反射导弹

原名： Trajectile
类型： PUZ **发布时间：** 2009.11.27 **价格：** 500日元

82%

本作出自PS系主机名作像素垃圾系列的制作商Q-Games。游戏有点像《泡泡龙》和《打砖块》的合体，上屏是各式各样的砖块关卡，你可以发射三种类型的导弹——反射弹、贯通弹、爆破弹，来想办法把砖块全部消除。有些砖块会爆炸，有些会提供有利的道具，这些都很像《打砖块》。而发射导弹时你可以调整角度，并且有一根虚线引导，类似《泡泡龙》。



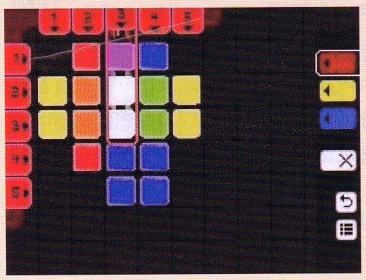
每一关如何发射导弹很有讲究，多试几次找到最佳的角度吧。

色彩工匠

原名： Glow Artisan
类型： PUZ **发布时间：** 2009.12.28 **价格：** 500日元

87%

这款游戏名叫《色彩工匠》，表示你要在这里利用色彩来创造出工艺品。标准的图案会在上屏显示，你要在下屏还原这一图案。当然你别指望可以一块一块的照着画，只能从上方或者左边拖出一列或者一条色块，而它们的颜色你可以直接选择的只有3种，也就是三原色红黄蓝。通过不断的叠加新的色块，才能混合出其他颜色。



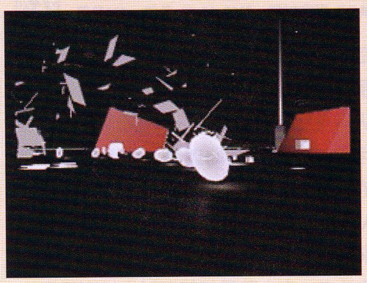
色块拖出来后就不能再改变位置了，所以如何配色要想好。

太空坦克

原名： X-Scape
类型： STG **发布时间：** 2010.5.31 **价格：** 800日元

90%

驾驶太空战斗坦克，在各星球进行任务。说是坦克，其实说战斗机更好。游戏最大的特点是类似《星际火狐》的3D射击风格，再加上一些地面作战任务。自由探索任务的时候，目标是击破敌人收集水晶，然后进入空间隧道去另一个地点。在隧道内则要上下左右的移动来躲避障碍物，同时一定要在时限内脱离隧道。日版3DS也可以在日服搜索X-Returns购买。



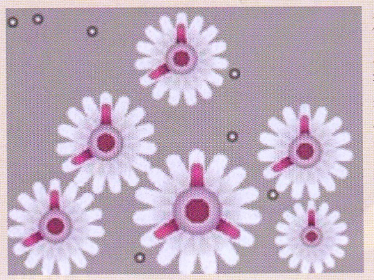
这个游戏前做是GB上的游戏，现在依然保留了那种简洁的风格。

表面+

原名： Surfacer+
类型： PUZ **发布时间：** 2011.1.10 **价格：** 500日元

93%

画面非常简单，简单即是美。看到这样的游戏总让人忍不住想去弄明白到底怎么玩。其实规则也很简单：用触控笔点在屏幕上，就会出现一朵越来越大的花，在变大的同时要注意别碰到那些弹来弹去的微粒，看到危险就及时松开触笔停止生长吧。每一关花的数量都有限制，如何来利用有限的花种子开出占满屏幕的花就是游戏的乐趣所在。十分适合掌机。



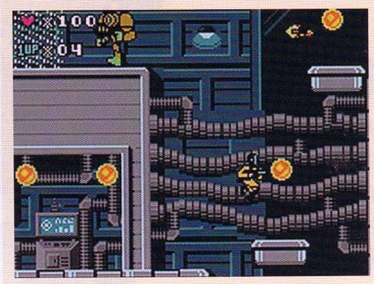
这款好游戏是一匹黑马，厂商没什么名气，也没见宣传，突然就出现了。

黑暗空隙ZERO

原名： Dark Void Zero
类型： ACT **发布时间：** 2010.1.18 **价格：** 500日元

93%

次世代家用机版Dark Void并不受欢迎，然而专门针对掌机开发的8-bit复古动作游戏《黑暗空隙ZERO》却相当出色。游戏包含的内容和元素很多。不同的武器类型和属性，不同的攻击效果，多样的行动方式，甚至连悬浮都有多种操作，八方向角度射击等。除了这些，游戏还包含解谜、探索和收集元素。虽然音画很复古，但游戏内容的丰富度丝毫没有降低。



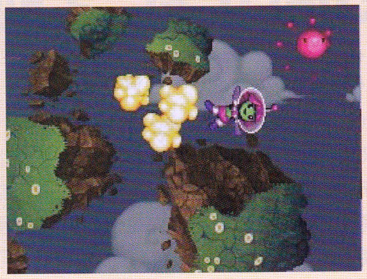
家用机版本惨败，这个复古的8-bit版却意外获得好评，出乎意料。

力量银河系

原名： Mighty Milky Way
类型： ACT **发布时间：** 2011.5.9 **价格：** 800日元

96%

WayForward推出了多个“力量”系列游戏，本作是第二款，之前还有个Mighty Flip Champs!也值得一试。本作有点像平台游戏，只是平台不是平的，而是圆的。每个平台都有自己的引力，还有黑洞、虫洞等宇宙里才有的概念。在这些“东西”之间穿梭，飘飘的感觉非常有趣，而且触摸屏的控制方式让这种感觉更加强烈。是个让人耳目一新的游戏。



《力量》系列游戏都很不错，本作独有的圆球平台，有点《马银》的意思。

专题集锦

游戏文化 or 话题讨论

Part 7

玩游戏之余，我们也会有一些想法，一些吐槽，偶尔去怀念以前的美好游戏时光，或者关注游戏业界……这些话题、吐槽、访谈就是本章节的内容。

掌机硬件专题

任天堂掌机进化

从Game&Watch到Nintendo 3DS

1980

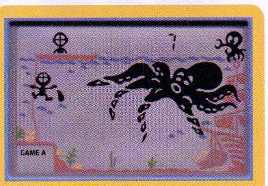
Game&Watch

代表游戏：《救火队员》《安全帽》《海底探宝》《抛球》

所有掌机的始祖，独具开创精神的游戏机。Game & Watch的名字反映了它综合了游戏和电子表的功能，这是一个了不起的创新。它的历史太过悠久，以至于现在我们几乎无法找到主机的详细参数，不过它的划时代意义将被所有游戏人铭记。这款掌机由游戏教父横井军平于1979年着手研发，每个主机仅内置一个游戏，无法更换，首批产品有多种类别供玩家选择。1980年4月28日正式发表后，这种可以随身携带的游戏机立刻引起了玩家们的高度注意，刮起了一股势不可挡的风潮，当时日本国内的情形是“目光所到之处，无论大人小孩，人手一台G&W”，足以见其火爆程度。就这样，一种全新的电子游戏娱乐手段诞生了……

全新时代的前奏





↑躲避章鱼触手，获得沉船宝藏。



↑火灾现场，不要让人摔死啊！



↑高空抛物实在是太危险了。

1989.04.21

GAME BOY



硬件参数：

CPU	8BIT，4.19MHz
内存	8KB + VRAM 8KB
屏幕类型	STN
最大发色数	黑白，4级灰度
屏幕分辨率	160×144
音频系统	4声道数字音源，包括2路矩形波，1路任意波，1路杂音
媒体类型	卡带
按键配置	八方向键+2功能键+SELCET+START
电池型号	5号电池（AA电池）
电池续航	使用4颗AA锰/碱性电池约可连续使用35小时
首发售价	12800日元

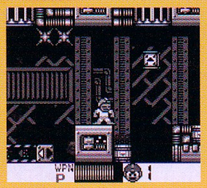
随着时代的发展，Game & Watch相对单调的玩法，以及不能更换游戏的设定，慢慢已经无法满足玩家日益挑剔的口味和不断膨胀的需求。因此，大概10年之后，“G&W”终于逐渐退下历史的舞台，取而代之的是在当时可称之为“革命”的掌机GAME BOY（简称GB）。

GB最大的进化就是采用了可换卡式系统，一台掌机玩遍所有游戏成为可能。和“G&W”一样，GB依然由“掌机之父”、任天堂三杰之一的横井军平设计开发。主机采用反射式四灰阶液晶屏幕，并可以通过通信电缆与其他GB通信、进行联机对战。对于很多80后玩家而言，GB是一台梦幻掌机，它承载了太多的故事、太多的回忆、太多的欢笑、太多的泪水。一台笨重的GB，描不出五彩斑斓的画面，奏不出明快动感的旋律，它有的只是黑白相间的点阵画面和单调简单的Midi音效。然而就是这么一台质朴的掌机，却铭刻了多少少年平凡的梦想和快乐的时光。那年夏天，在黑白世界里与皮卡丘的冒险，会是很多玩家永世难忘的经历。

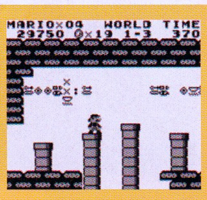
掌机王朝的一代霸者



↑林克展开首次掌上冒险。



↑《洛克人》系列难度高。



↑当家游戏马里奥少不了。

代表游戏：《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》《俄罗斯方块》《超级马里奥大陆》《塞尔达传说 梦见岛》《星之卡比》《洛克人》

之旅

1980-2011

1889年9月23日，山内房次郎在日本京都成立了一间生产“花札”纸牌的手工作坊。122年过去，昔日的花札生厂商如今早已成为游戏界巨头。从20世纪60年代涉足玩具领域，70年代初入游戏领域，到80、90年代在游戏业的傲视群雄。从上世纪末家用机业务的倾颓危机，到本世纪初NDS和Wii的完美逆转。任天堂走到如今的时代。他们完成了一次次华丽的蜕变。前有3DS的初试啼音，后有Wii U犹抱琵琶半遮面。百年老铺面临的挑战从未停息，探索也永不止步。任式的掌机经历了怎样的变换呢？下面就让笔者带领大家，一起开始任天堂的掌机进化之旅。

1996.07.21

GAME BOY POCKET

代表游戏：同GAME BOY主机

7年后针对初代GAMEBOY厚重笨拙的外型进行改良的GBP登场。和初代GB相比，GBP外表小巧，体积减少，更便于携带。屏幕改用更大，且显示效果更为优异的新型液晶，视觉效果要好很多。因为体积的大幅缩小，GBP改用2节小巧的7号电池进行供电，续航时间大大缩短，只有8小时，虽然和如今的各种“火牛”相比，这样的续航已足够优秀，但在当时却算是一个败笔。



小巧的便携掌机

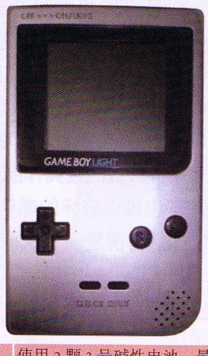
电池续航	使用2颗3号碱性电池，约可连续使用8小时
首发售价	6800日元

1998.04.14

GAME BOY LIGHT

代表游戏：同GAME BOY主机

2年之后，在GBP基础上进行二度改良的GBL问世了。它不仅很好地改善了GBP电池续航能力差的问题，更是首度引入前光系统。作为第一台搭载夜光机能的GAME BOY，钻在被窝里惬意地玩游戏不再是奢望，玩家即使在黑暗的地方也能看清画面了。那蓝绿色的夜光让人玩一次就会着迷，数不清的玩家曾因为这台掌机而废寝忘食。



黑白世界的光芒

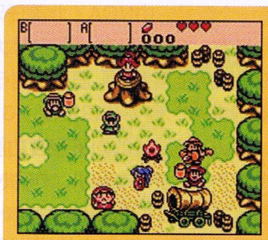
电池续航	使用2颗3号碱性电池，最多约可连续使用20小时（使用夜光时约12小时）
首发售价	6800日元

1998.04.14

GAME BOY COLOR

在GBL发售半年之后，GB的第一台真正意义上的后继主机GBC正式发表了。全新的TFT彩色液晶屏让人眼前一亮，对于习惯了黑白画面的玩家而言，无疑具有相当大的冲击力。主机强化了CPU处理能力、扩展了内存容量，以顺利处理彩色画面。但GBC缺少了GBL引以为傲的夜光功能，这不得不说是一大遗憾。





↑由CAPCOM制作的《塞尔达》。



↑PS上的《合金装备索利德》出名之后，本作也颇受关注。

代表游戏：《口袋妖怪 金/银/水晶》《塞尔达传说 时空之章/大地之章》《瓦里奥大陆》《高级战争》《合金装备》《勇者斗恶龙怪兽篇》《牧场物语》

硬件参数：

CPU	8BIT，4.19MHz
内存	256KB
屏幕类型	反射型彩色TFT液晶显示器
最大发色数	32000色，同显56色
屏幕分辨率	160×144
音频系统	矩形波2音，任意波1音，杂音1音
媒体类型	卡带
按键配置	八方向键+2功能键+SELCET+START
电池型号	5号电池（AA电池）
电池续航	使用2颗AA锰/碱性电池约可连续使用18小时
首发售价	8800日元



打破桎梏的亮丽色彩

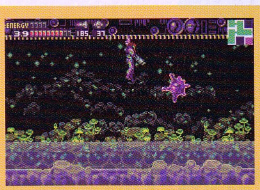
2001.03.21

GAME BOY ADVANCE

代表游戏：《口袋妖怪》《超级马里奥A4》《银河战士融合》《塞尔达传说 缩小帽》《火焰纹章 烈火之剑》《黄金太阳》《恶魔城 晓月圆舞曲》《最终幻想战略版》《洛克人Zero》《逆转裁判1/2/3》



↑FFTA是松野泰已的SRPG名作。


↑萨姐继续在掌机上活跃。



↑《逆转裁判》真心好游戏。

自GBL之后，任天堂掌机更新的速度明显加快，GBC发表2年半之后，GB史上具有里程碑意义的新型号GBA横空出世了。主机采用了性能强劲的32位处理器ARM7，画面相对于之前的掌机有了质的飞跃，早期的原创杰作《黄金太阳》的画面效果可谓惊煞世人。同时，屏幕也由一直沿用的1:1方型液晶改为了3:2的长方形液晶，拥有更好的画面展现能力。在操作方面，增加了在SFC手柄上开始使用的L、R键，使操作方式变得丰富多样。种种大刀阔斧的改革，加之出色的二维表现能力，让GBA获得了“最华丽2D掌机”的美誉。相对而言，孱弱的3D机能则是GBA的瓶颈。和GBC一样，GBA依然没有搭载前光系统，而且其采用的灰暗TFT液晶使得在强光下难以看清画面，这算是它的一点小小缺陷。如果说GB是众多80后玩家的梦幻掌机，那么GBA则是80后、90后玩家共同的美好回忆。在这台掌机上诞生了不计其数的经典作品，短短的几年，带给玩家的是一辈子也难以忘怀的感动。作为GB系列的最后一代产品，GBA可谓是一个华丽的句点。



32位元的飞跃进化

硬件参数：

CPU	32 位 RISC-CPU（ARM 7），8 位 CISC-CPU
内存	32KB WRAM ＋ 96KB VRAM（CPU 内置）256KB WRAM（CPU 外置）
屏幕类型	反射型 TFT 彩色液晶显示器
最大发色数	32000 色
屏幕分辨率	240×160
音频系统	带扬声器
媒体类型	卡带
按键配置	八方向键 +2 功能键 +SELCET+START+L+R
电池型号	5 号电池（AA 电池）
电池续航	4 颗碱性电池 约可连续使用 15 小时
首发售价	9800 日元

2003.02.14

GAME BOY ADVANCE SP

代表游戏：同GAME BOY ADVANCE主机

针对GBA的屏幕缺陷而推出的新型号。因为搭载了前光系统（2006年后升级为背光，屏幕亮度再次提升），玩家终于不用为了在被窝里游玩而外接笨重的夜光灯了。在外表上，GBA SP一改往日GB系主机廉价质朴的形象，大胆采用了折叠翻盖设计和具有珍珠光泽的喷漆效果，体积小巧轻便，线条流畅简约，色彩大气华丽，让其一跃成为了“时尚”的代名词，并吸引了很多原来对游戏不感兴趣的年轻人购买。

硬件参数：

CPU	32 位 RISC-CPU（ARM 7）＋ 8 位 CISC-CPU
内存	32KB WRAM ＋ 96KB VRAM（CPU 内置）256KB WRAM（CPU 外置）
屏幕类型	反射型 TFT 彩色液晶显示器＋前光
最大发色数	32000 色
屏幕分辨率	240×160
音频系统	带扬声器
媒体类型	卡带
按键配置	八方向键 +2 功能键 +SELCET+START+L+R+ 前光开关
电池型号	可充锂电池
电池续航	约 18 小时
首发售价	12500 日元



质朴掌机的华丽蜕变

2005.09.13

GAME BOY micro

代表游戏：同GAME BOY ADVANCE主机

GB家族的小弟弟，也是GB系列的最后一个型号。由NOA（北美任天堂）主持开发。GBM只有一张名片大小，首度采用了金属外壳，质感相对于GBA SP更显大气。因为体积限制，GBM取了对GB/GBC游戏的向下兼容功能，彻底成为了GBA游戏专用机。作为NDS发售之后才登场的GBA最终型号，GBM的销量并不高，但是它却因为GAME BOY品牌的停用而承载了一份特殊的含义。你怀念GB系列带给你的种种感动吗？买一台GBM来珍藏吧。

硬件参数：

CPU	32 位 RISC-CPU（ARM 7）＋ 8 位 CISC-CPU
内存	288KB WRAM＋96KB VRAM
屏幕类型	2.0 寸背光式 TFT
最大发色数	32000 色
屏幕分辨率	240×160
音频系统	立体声输出
媒体类型	卡带
按键配置	八方向键 +2 功能键 +SELCET+START+L+R
电池型号	可充锂电池
电池续航	约 15 小时
首发售价	12000 日元



王者系列的谢幕演出

2004.12.02

Nintendo DS



2003年，被任天堂寄予厚望的家用机NGC全线败退，而原本无人匹敌的掌机领域也因为PSP的突然宣布而变得形势微妙。任天堂的年度结算更是出现了几十年来的首次亏损。在这种内忧外患的情况下，前社长山内溥上交了他的最后一个提案——代号“异质”的全新掌机。

2004年的E3大展上，“异质”终于揭开了神秘面纱！略显拙朴的造型，相对落后的性能，一时间几乎所有人都对它的前景持悲观态度。当时人们普遍认为，“异质”只是老任牵制索尼的棋子，双屏设计也只是为了通过差异化的产品战略减小和PSP的正面交锋，真正的次世代掌机GBE（GAME BOY Evolution）还在路上。甚至连任天堂自己都对NDS的前景持谨慎态度，给其定下的日本国内最终销量目标仅为700万台。然而谁能想到就是这样一台“落后”的掌机，创造出了游戏史上的奇迹。以蓝海战略为纲，使用LU向的“触摸时代”系列和传统大作配合，NDS发起一浪高过一浪的攻势，创造出多个销量神话，成功扩大游戏人群，

硬件参数：

CPU	ARM946E-S 67MHz + ARM7TDMI 33MHz
内存	4MB（中国大陆 iQue DS 具备简体中文操作界面，内存扩大至 10MB）
屏幕类型	3 英寸背光 TFT 彩色液晶显示器
最大发色数	26 万色
屏幕分辨率	256x192
音频系统	立体声喇叭
媒体类型	日本 MegaChips 公司研发的特殊规格内存卡，最大支持 8Gbit（1024MB）以上
按键配置	十字键，A/B/L/R/X/Y，START，SELECT，触控式屏幕，麦克风
重量	约 275 克
电池型号	内置充电式锂电池（3.7V/850mAh）
电池续航	6-10 小时
首发售价	15000 日元

并带动整个游戏产业的发展。笔者几年之后回首，犹觉得一切宛如梦幻。也许NDS的奇迹正印证了任天堂名字里“谋事在人，成事在天”的深刻含义吧......

临危受命的异质主机

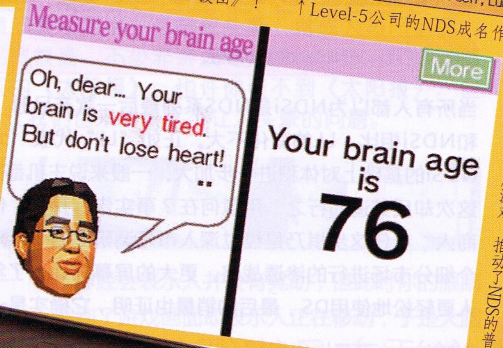
代表游戏：《口袋妖怪 钻石/珍珠/白金/黑/白》、《新超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车DS》、《动物之森》、《应援团》、Touch Generations系列（包括脑白金、任天狗等）、《勇者斗恶龙9》、《美妙世界》、《恶魔城》系列、《雷顿教授》系列、《逆转》系列



↑毁屏幕也要玩的《应援团》！



↑Level-5公司的NDS成名作。



←销量最高的补脑游戏，推动了NDS的普及。

2006.03.02

Nintendo DS Lite

代表游戏：同Nintendo DS主机

NDS是个奇迹，而NDSL则是奇迹军团中最猛的一员大将。在NDS基础上经过大幅修改的NDSL，体积减小了42%，外观更是发生了翻天覆地的变化。它褪去了NDS所有笨重与拙朴的元素，变得小巧、简约、迷人起来，“时尚”一词似乎自GBA SP后再度回归到了任氏掌机上。改版后的NDSL大受欢迎，不仅在首发日当天出现大规模排队现象，之后更是频繁出现断货情况，在相当长的一段时间内，NDSL都维持了持续性的高销量，结合久热不下的“触摸时代”游戏系列的攻势，NDS成功超越PS2，成为史上破亿速度最快的游戏机。

硬件参数：

主机重量	218g
主机尺寸	133×73.9×21.5mm
屏幕亮度	4 段亮度调整
电池型号	内置充电式锂电池(3.7V/1000mAh)
电池续航	最低亮度 15-19 小时 低亮度 10-15 小时 高亮度 7-11 小时 最高亮度 5-8 小时
首发售价	15000 日元

难以逾越的辉煌巅峰



和NDS相比，新特点为：

1，由半通反射型彩色TFT液晶变更为主流的全透型彩色TFT液晶。
2，START/SELECT钮的位置移到A/B/X/Y钮的下端，麦克风以及电源显示灯、充电显示灯移动到转轴部分。
3，与NDS相比充电时间减少，最长电池持续时间增加。
4，与NDS相比插槽部变浅，一般的GBA软件插入后会露出约1cm。附专用保护盖，以防止灰尘侵入。

2008.11.01

Nintendo DSi

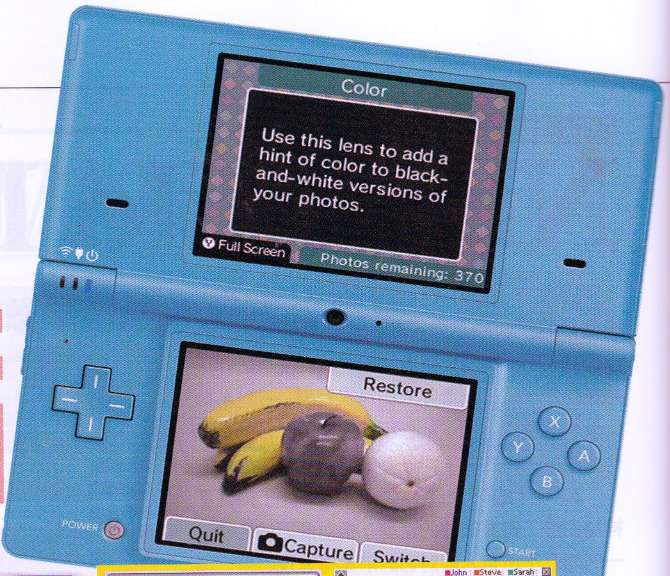
代表游戏：见Nintendo DS主机

延续NDSL的成功，任天堂再度发力，于08年年底推出了新型号NDSi。关于“i”的含义，一时间可谓是众说纷纭：有人说“i”是“Internet”的缩写，表示新型号加入了网络功能；也有人说这个字母和英文单词“eye”谐音，象征着添加了摄像头；还有人说，这也许是从“Wii”上提出来的i，暗指任天堂的产品间保持着某种微妙的联系。最后，任天堂亲自解答了这个疑问：“i”其实就是代表“我”的英语单词“I”，它也是Wii中“i”的意思，Wii代表“我们”，而“i”就表示我，因此，NDSi即是“我的DS”的意思。同时，这个i也代表主机上摄像头犹如眼睛一般的外观特征。在NDSi中，任天堂首度进行了掌机网络商店的尝试，现在看来，这简直像是为了3DS的Eshop投石问路……

网络功能的首度尝试

硬件参数：

主机重量	214g（含电池与触摸笔）
主机尺寸	137.0×74.9×18.9mm
屏幕亮度	5 段亮度调整
电池型号	内置充电式锂电池（3.7V/840mAh）
电池续航	最低亮度 9-14 小时 低亮度 8-12 小时 中亮度 6-9 小时 高亮度 4-6 小时 最高亮度 3-4 小时
首发售价	18900 日元



和NDS相比，新特点为：

1，取消了GBA卡插槽；
2，主机厚度比NDSL薄了2.6mm，重量减轻12%；
3，上下屏幕皆扩大为3.25英寸26万色LCD屏幕；
4，自带两个30万像素相机镜头；
5，增加音乐播放功能；
6，新增SD存插槽（支持SDHC规格）；
7，自带应用程序（比如浏览器）；
8，电源键移到内部左下角。



2009.11.21

Nintendo DSi

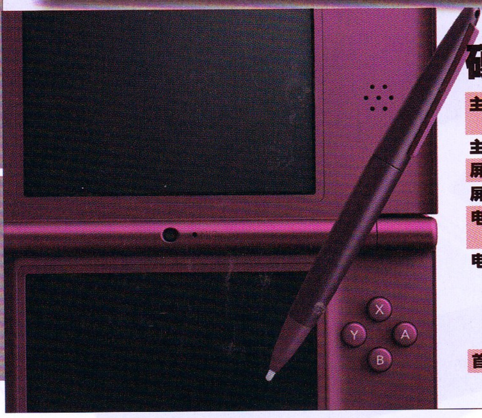
代表游戏：见Nintendo DS部分

当所有人都以为NDSi是NDS系列最后一款产品时，NDSi LL发布了。和NDSi相比，LL的变化不大。正如“LL”代表“大号”的意思，它在NDSi的基础上对体积进一步加大。一般来说主机都是越做越小，任天堂这次却反其道而行之，用意何在？事实告诉我们，任天堂不愧为精明的商人，老任这步棋乃是经过深入市场调研之后，针对“中老年群体”这个细分市场进行的渗透战略。更大的屏幕能让上了年纪、眼睛不太好的人更轻松地使用DS，最后的销量也证明，它确实是一次成功的尝试。

渗透市场的细分产品

和NDSi相比，新特点为：

1，液晶面板可视角度更大，点阵距也更大；
2，附赠一支完全仿实物笔设计手感，无法装入机身内部携带的全尺寸触控笔；
3，预装三款软件，分别是《成人脑力锻炼 文科》、《成人脑力锻炼 理科》以及《明镜国语 乐引辞典》。



硬件参数：

主机重量	314g （含电池与触摸笔）
主机尺寸	161.0×91.4×21.2mm
屏幕大小	4.2 英寸
屏幕亮度	5 段亮度调整
电池型号	内置充电式锂电池 （3.7V/1050mAh）
电池续航	最低亮度 13-17 小时 低亮度 11-14 小时 中亮度 9-11 小时 高亮度 6-8 小时 最高亮度 4-5 小时
首发售价	20000 日元

2011.02.26

Nintendo 3DS

代表游戏：见本刊3DS游戏章节



在玩家翘首以盼之中，3DS终于在年初发售了。然而，这台被寄予厚望的掌机，在经历了首发的火爆场景，之后的表现却有些不尽人意。初期游戏作品的匮乏和较高的售价，让人觉得任天堂似乎被NDS的成功冲昏了头脑。很多不是问题的问题，比如屏幕、松轴的小瑕疵、部分玩家对3D的不适应，更是通过舆论的放大效应给3DS平添了很多压力。好在任天堂调整了战略，以积极的态度应对。如今可以看到，3DS正一步步进入加速轨道。一路多磨难，但前方终究是光明：就像凤凰，无数次熊熊烈火的锤炼，只是下一次迎风振翅的涅槃。如今到了2011年年底，便是3DS厚积薄发之日——从11月的《超级马里奥3D大陆》打响第一炮开始，多个大作将掀起一波波的攻势。

NDS的成功固然难以复制，但凭借任天堂积极的探索尝试，和对游戏素质孜孜不倦的追求，我们有理由相信3DS会创造下一个奇迹。

裸眼3D的开路先锋

*3DS硬件参数详见本刊硬件章节。



我晕！

——玩游戏头晕探秘

我们现在玩的游戏的画面越来越真实，用来显示的屏幕也越来越大，3DS又带来了全新的3D立体视体验。随着电子游戏业界不断发展，并不是一切都向着好的方向前进，有一个一直伴随着电子游戏的现象不仅没有消失，反而有愈演愈烈的趋势，那就是“晕”。这个“晕”并不是表示我对某个游戏脑残设定的不理解，而是实实在在的、生理上的“头晕”。

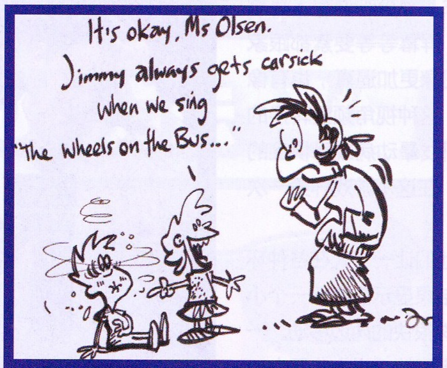
如果只是一两个体质有问题的人在玩游戏的时候感觉到头晕，那也不会成为一种现象。实际上会头晕的人有很多，美国明尼苏达大学有过专门的研究，他们找来很多学生玩《光环》1小时以上，事后发现至少一半人都感觉头晕。我们也可以去一些大的论坛看看，关于游戏导致头晕的讨论一直都在进行，特别是一些FPS游戏大作推出后，这类帖子更多。在3DS公布之后，“3D屏幕是否会导致眼睛问题从而进一步导致头晕”就成为热门话题。而且因为3DS的名气很高，不少非游戏专业媒体也开始了这方面的讨论，比如英国的《太阳报》。也许你读不到《太阳报》，但你可以读到新迷，让我们也来谈谈这个让人头晕的问题。

晕动病

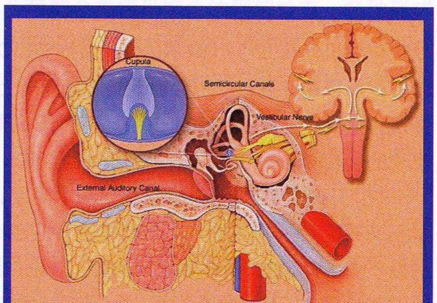
一般的晕车晕船等等都被称为晕动病，很多人玩游戏晕其实也属于晕动病。晕游戏是非常难受的。最开始的症状可能只是有一点头晕，如果你继续游戏，紧接着很可能就是胃部开始翻腾、血压升高和头痛，这些跟晕车晕船的症状十分相似。如果你不晕车不晕船，也可以试试原地多转几个圈，然后突然停下来（慎做，你不会想要体验这种感觉）。到底是什么原因引起晕动病，让人同时感觉头晕恶心呢？比较普遍的观点是人类自身的保护机制在起作用。

先拿晕车举例，车子开动的时候免不了晃动，这时我们内耳的“前庭神经”就会感知到振动，并将这种信息传递给大脑，让大脑去协调掌握身体平衡。同时我们的眼睛因为跟车辆同步振动，所以车辆内部相对于眼睛来说是依然是静止的。当眼睛将这种视觉信号传递给大脑后，大脑就感觉不对劲了：“为啥一个说震了一个说没震？肯定有个器官出了问题！被人下毒了！”没错，大脑会认为这种信息的不一致是因为某个器官被神经毒素侵害的缘故，会开始尝试诱发呕吐。当然我们知道这里根本没有毒素，因此就算呕吐了之后，头晕恶心等症状也不会立刻缓解。

玩游戏的时候，如果你坐着不动，那么前庭神经会表示人并没有晃动，但此时你的眼睛看到了游戏画面却表示人正在移动，于是大脑也会开始诱发呕吐，导致你头晕恶心。这种头晕就跟晕车很像，原理也基本一样，只是两个器官传递的信息正好相反而已。这里还要考虑个人的差异，有些人前庭神经不够灵敏，所以他们很难晕车，但是玩游戏有时也晕，因为他们眼睛没问题。



“他没事，只要我们一唱‘The wheels on the Bus’，Jimmy就会晕车。”Jimmy显然不能去玩FPS游戏。



前庭神经在内耳里，图中放大的那一块“Cupula”可感知头部的动作。

了解了原理，我们就不难理解为什么有些游戏容易让人头晕，而有些游戏根本则不存在这个问题。那些画面逼真、临场感强烈且视角转变极快等特色的是致晕的主要游戏。各种FPS自然不用说，记得我以前玩《莎木》这种追尾视角的第三人称冒险游戏时，也因为经常忍不住到处转动视角去看街边的风景而出现头晕症状。这样的游戏列举出来很多，但相对所有的游戏来说还只能算少数，大多数的游戏因为视角不移动或者转换很慢，都不足以引起晕动病。

其他心理问题

仅以晕动病来解释电子游戏导致的头晕并不全面，举个例子：游戏的画面显示的是从悬崖顶上往下看，这种场景就有可能让人头晕。现实中人类怕高其实很正常，当你站在高处往下看时，看到的物体跟平时近距离看有很大区别，这样大脑就难以找到参照物来维持身体平衡，从而引起心慌、头晕等症状。这同样是人类自身的保护机制的一种体现，警告你远离悬崖等危险地带。所以游戏的画面如果足够真实，就有可能欺骗你的大脑导致头晕。一般的人很快可以通过心理暗示来缓解这种头晕。而如果有恐高症的人，就有可能反应过度，无法控制情绪而产生更严重的症状。恐高症只是众多心理恐惧症的一种，有些人还怕看到血，如果他们去玩暴力游戏，天知道能晕成什么样。

预防和缓解晕游戏的方法

虽然晕游戏只是你自己大脑的一个误会，但也没办法对其进行直接的干预。这一切都是在无意识下进行的，就像你不能因为知道医生要给你肚子开刀就控制肚子不疼一样。既然无法干预，那就只有预防，不要让这种错位的信号强大到引起你大脑的怀疑。

1、在亮度适中的房间里玩游戏。玩游戏前将房间的亮光调整到跟屏幕亮度差不多的程度是最好的状态，这样不会给你的眼睛造成过大的压力，不易疲劳。而且也有助于跳出游戏的虚拟环境，让你的大脑重新调整平衡。

2、坐在一个稳当的椅子上，离屏幕要有一定的距离，要让视野里能看到屏幕以外的静止物体，并时不时的将视线焦点从屏幕转移到外部。玩掌机的话要保持手的平稳，尽量避免在车上玩。眼睛离屏幕大概是你前臂的长度。

3、不要在身体本身就不舒服的情况下玩游戏，肚子饿或者犯困的时候，头晕的现象将来得更加快速更加严重。我自己对这一点深有体会。

4、不要玩那些严重跳帧的游戏。有些游戏本身做得不好，或者一些PC上的游戏因为对配置要求太高而产生的跳帧、拖慢等现象，这种不稳定的画面状态更容易让你头晕。PC游戏的话可以尝试降低画质来保证足够的帧数。如果是游戏机上的游戏严重跳帧，那这种渣游戏不玩也罢。

5、调整镜头转动的灵敏度。现在很多游戏特别是美式游戏中都会有这种调节鼠标或摇杆灵敏度的设定，如果现有的设定太快让你头晕，可以试试降低灵敏度。

6、对于有心理疾病的人来说，事先做好功课，了解这个游戏是否包含有可能引发头晕、恐慌的场景或事物。比如恐高的人，《神秘海域》《刺客信条》之类的游戏就不要玩了。而怕血的人应回避一切暴力游戏。不过现在不少游戏可以将血腥程度调低，像是让血液变成白色，或干脆不流血等等。

如果你没能有效预防，已经出现了头晕症状的话，就要开始采取措施了，否则头晕会进一步加重，开始觉得恶心要呕吐。美国还有玩游戏触发痉挛的报告。


想尝试一下晕游戏的感觉，PC上的《过山车大亨3》是个不错的选择。


很明显，《镜之边缘》不适合恐高的人玩，而且也很可能引发晕动病。

■1、感觉头晕后马上停止游戏，闭上眼睛休息一段时间。晕游戏相比晕车的好处就是可以随时停下来，切断混淆大脑判断的外部因素。症状轻的话应该能很快缓解。

■2、如果已经开始觉得恶心要呕吐，表示已经比较严重了。可以尝试呼吸新鲜空气、吃姜片等方法来缓解胃部的不适。

■3、躺下来睡觉。睡觉时人体会自我修复，几个小时的睡眠可以帮助你最终摆脱这些症状。如果依然无效，你需要去看医生了。

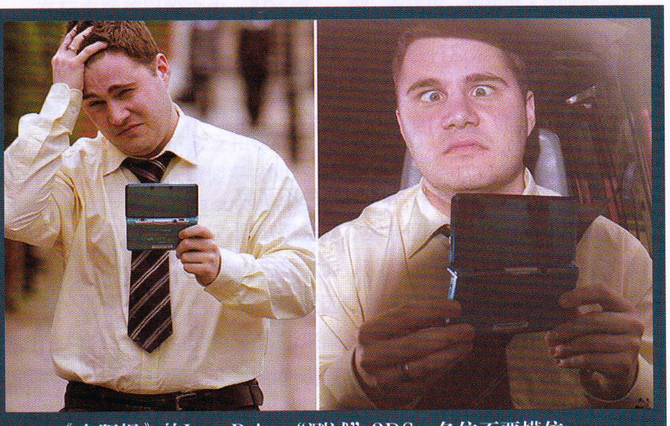
■4、美国航空航天局的研究表明，可以用电击疗法来治疗晕动症状，估计晕游戏也同样适用。具体方法我不告诉你，不然一不小心让你成了网瘾。

3DS让人头晕？

以前晕游戏的人多来自PC或家用机游戏玩家，很少听说有人晕掌机的。大概是因为那时掌机游戏的类型、画面、屏幕等等要素都跟家用机有很大不同的缘故。然而现在3DS来了，图像更加逼真，也有像《生化危机佣兵3D》《塞尔达传说 时之笛3D》这种视角频繁转换的游戏。所以也许到时候也会出现类似家用机上引发晕动病或恐惧症的情况。但3DS还有它独特的一点——裸眼3D屏，在这个游戏界第一次出现的东西面前，很多人开始对它产生质疑。

本文开头提到的《太阳报》做了一个实验，他们让一个人在各种环境下玩3DS，同时对他的血压和脉搏进行监控。结果显示连续玩一个小时后，测试者的眼球开始轻微的震颤，也就是眼珠很快的两边移动。一小时30分后血压开始显著升高。两小时后，测试者开始感觉十分恶心。

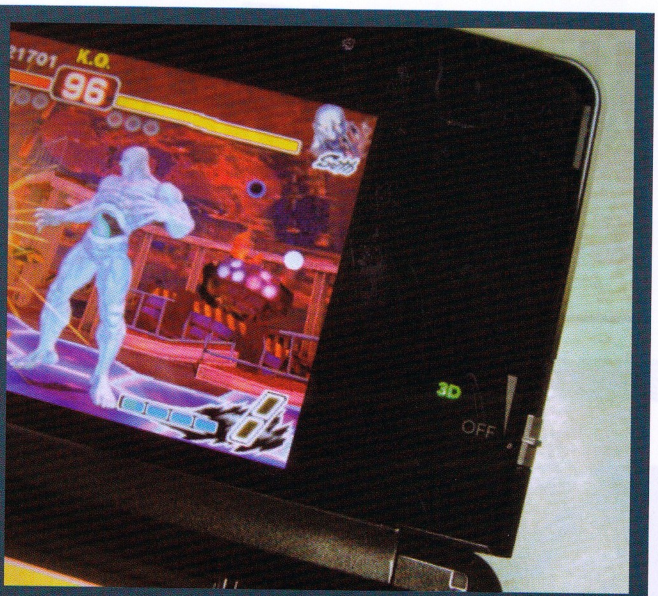
看起来3DS有相当严重的问题，仅仅两个小时就能让人感觉恶心。这是真的吗？既然有专家一直在旁边检测，而且《太阳报》也不


《太阳报》的Lee Price“测试”3DS，各位不要模仿。

大可能故意用虚假的数据骗人，所以这应该是真的。只不过当你了解了他们测试的详细过程后就会明白这次实验到底有多大的参考价值：一小时30分开始的血压升高是因为测试者拿着3DS在大街上边走边玩；两小时开始的恶心是因为他坐在行驶的小车上玩。边走边玩和在车上玩，这种事情小朋友都知道需要极力避免才行，这种时候出了问题自然不能归咎于3DS。而眼球的震颤，我在盯着普通电脑屏幕太久后也会出现一两次，我觉得是一种很有意思的体验（不确定对眼睛是否有损害，各位不要故意去尝试啊）。

不理解《太阳报》这么做的目的是什么，想证明3DS不好？或者是想看看在各种不适合游戏的环境下玩3DS对人的影响？或者干脆是砖家叫兽在哗众取宠。这种实验根本没办法指出在正常的游戏环境下3DS的裸眼3D屏幕是否会让人头晕、或者损伤眼部。

所以我决定自己做个实验，没有高科技的检测设备，只有我自己的感觉。我端坐在办公桌前，将控制3D景深的滑杆拉到一半的位置（这是我感觉最舒服的位置），然后连续玩了2个小时的《超级街霸4》。除了最终BOSS Seth变态般的强大和不太适合玩格斗游戏的摇杆让我觉得心情沮丧之外，并没有头晕和恶心。所以结论是：适当适量的玩3DS游戏不会导致头晕。



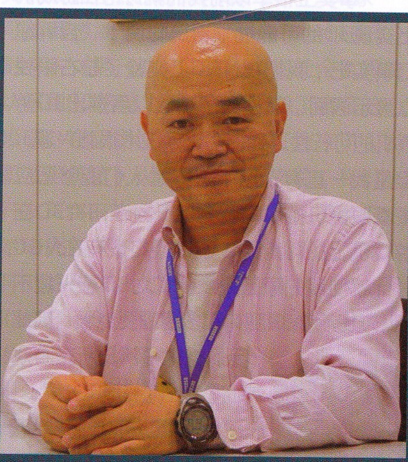
虽然3D是3DS的最大卖点，但有时你也会想要关掉3D效果的。

3DS让什么人头晕？

虽然我玩3DS不会头晕，很多人玩3DS也不会头晕，但是仅仅从微博上获得的信息来看，不论国内国外，仍然有不少人声称他们会晕3DS。这是怎么回事呢？难道我们比他们要强大？也许还真是这样。

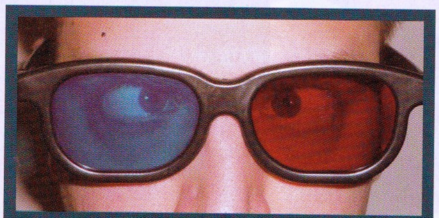
有些人的眼部有先天性的疾病，他们想要看清3D立体视的画面往往需要花费更多的努力，所以他们的眼睛会很快疲劳，引发头晕。根据资料显示，有差不多11%的中国人立体视觉有这样那样的毛病，美国也有近20万人。患有弱视病的人则根本没办法看出3D效果。另外，如果你双眼视力相差很大的话也难以形成清晰的3D画面，日本著名的游戏人高桥名人就是这样一个例子。有些人的眼睛没问题，但是却有“神经功能障碍”，这些人在玩了3DS或看了3D电影之后也可能出现头晕等症状，严重的甚至几个星期都不会恢复。

以上是来自医生的解释，表明晕3DS是个人身体的原因。其实3DS的裸眼3D屏幕也有缺陷，就是所谓的“甜蜜点”。你的眼睛要在屏幕前一定的范围内才能看到正常的3D影像，否则就会出现重影，让你的眼睛失去焦点，这种状况下也容易头晕。这也是为什么说一定要在一个相对稳定的环境中来看3DS画面的缘故。


高桥名人能1秒按键16下，却没办法体验裸眼3D，你去配副眼镜不行吗？

解决晕3D的方法

晕3D不是小事，出现了症状一定要引起警惕啊。如果你的眼睛或精神没有问题，那么就是裸眼3D屏的问题了。尝试保持正常的视角去看屏幕，或者干脆关掉3D显示使用传统的2D来玩吧。由于视力问题导致的头晕，最好的办法是去配一副合适的眼镜。如果眼部有一些问题，那么就需要及早去眼科医院进行治疗了。


大哥，戴3D眼镜就别斗鸡眼了……难道你想看出6D效果来？

3DS的妙用

美国眼科协会的伯歌特医生曾公开表示3DS并不会给人的眼睛带来视力减退、内斜视（斗鸡眼）等永久性的损伤。尽管没有足够的证据，有的医生还是担心3DS的3D屏幕会给幼儿的眼部肌肉发育带来一定的影响。人类的立体视觉会在3岁左右发育成熟，所以不要让3岁以下的幼儿看3DS的3D屏幕。我觉得这个还是很容易做到的，任天堂的掌机虽然是以儿童为主要对象，但也不是3岁以下的儿童吧。家长们稍微注意一下就行了。其实任天堂自己更加保守，美国任天堂的总裁雷吉就说过7岁以下的儿童应该尽量避免3D画面。

按照美国眼科协会医生的观点，3DS还可以用来发现儿童的弱视问题。现实世界中有很多要素和细节可以帮助你形成立体视，因此一个患有弱视的人，特别是儿童在平时的生活中很可能没有办法察觉自己的问题，但在一些特定的环境下弱视的缺点就会暴露出来，影响生活。6岁之前治疗弱视是最好的时机，而现在就算是美国这种发达国家，也不是每个学龄前儿童都会去接受综合的眼部检查。各种形式的3D屏幕，包括要戴眼镜的和3DS这种裸眼3D的，其实都没有办法完全的展现大自然中的所有细节。这种不完美反而成了优势，因为失去了这些细节，一些弱视患者会发现他们无法体验3D画面，从而意识到自己的弱视问题。综合各种条件（效果、价格、受欢迎程度等等），3DS无疑是目前最有效的“儿童弱视测试仪”。所以家有6岁以下儿童的父母家长们，不妨给让小孩看看3DS上的3D和2D图像，看他们能否察觉出区别。

从红白机3D眼镜到Wii Sports高尔夫
——3DS发展简史

3DS发售后并不顺利，初期游戏的匮乏和较高的定价、智能手机游戏的冲击、日本游戏业大环境不好、地震的影响……随便就能说出一大堆理由。还有一点是，3D立体视的普及还远远不够。说到3D，无非就是去年以《阿凡达》为首的一小撮3D电影炒起来的气势，一下子让人们产生3D已经普及的错觉。不过老任对3D的研究并不是从《阿凡达》才开始的，按照岩田聪和宫本茂二人的说法——哥终于成功了！



现在人们提起“3D游戏”，稍有经验的人都会想起老任1995年推出的那台怪异的VB（Virtual Boy）。这玩意的造型绝对非主流——一个大眼镜似的东西上面挂着个手柄。你说它是家用机吧，自带屏幕和手柄这点很像掌机。说它是掌机吧，又不能随身带着这么一大坨东西到外面玩。

VB失败的原因有很多，就主机本身来说，如今人们总结起来基本认为是由三个原因导致：一，只能显示单色的红色画面。二，头戴式屏幕太傻大天真。三，很容易引起头疼。这三个不利要素每一个都是致命的，所以VB卖不动并不让人感到意外。其实老任并不是从VB才开始搞3D的，早在20年前老任就在FC红白机的磁盘机上捣鼓3D了。在日本地区，一个叫《FC GP赛车II》的赛车游戏就支持FC的3D显示设备3D System。

这东西某期掌机迷上提到过，老任为了对抗SEGA公司的Master System主机上的3D眼镜，也给FC开发了一个3D眼镜，名叫3D System。有趣的是，这玩意的缩写正是3DS。此物用的是液晶屏，戴上后看电视就有3D感。可惜对应此神物的游戏只有屈指可数的几款，除了上面提到的赛车，还有两个游戏：《高速之星》和《太空立体战》。



VB失败后，老任并不气馁，还愿意继续尝试。今年早些时候，岩田聪在任天堂财年报告上透露了一件事。

“事实上很早以前我们就讨论在游戏机上实现3D的可能性”岩田聪说，“告诉你们事实吧，我们在NGC上实验了左右眼独立显示画面，就是为了试验以后推出3D游戏机的可行性。我们对这项技术很感兴趣。但是我一直有疑惑，是不是人们能够适应戴着眼镜玩游戏。”老任一直在研究3D在游戏机上的可能性，不过最终没有在NGC时代就使用的原因是“我们对3D感兴趣不假，但必须意识到有很多困难要克服，因此我们觉得并不是所有游戏都适合立刻变成3D。”

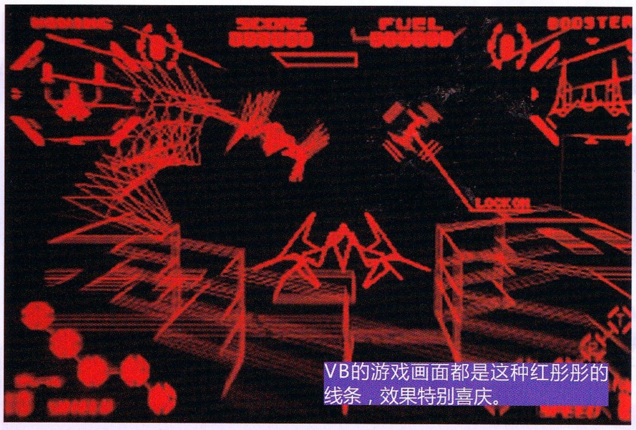
而在今年的E3游戏展上，3DS开发项目主管绀野秀树再次透露了老任秘密研究3D的经历。“事实上我们在NGC时代就试验了3D立体成像。《路易的鬼屋》发售后，我们用这个游戏输出了3D。画面有景深效果，我们可以方便地测试距离，比如游戏中房间的尺寸和在屏幕中的显示比例等等。”绀野秀树说到，“通过深入研究发现，我们可以创造新的玩法！但我们没有继续开发NGC的3D技术，原因是这台主机和LCD屏幕是分开的。”

当时的技术还不成熟，在NGC上实现3D效果需要使用特殊的LCD屏幕，而绀野秀树在《路易的鬼屋》上测试3D就是使用了特殊的LCD屏幕和NGC相连接。要知道，在当时想要同时推广NGC和3D电视谈何容易。正像今年E3期间岩田聪接受采访时所说：“在NGC上连接视差栅栏（parallax barrier）LCD显示器，我们成功的用《路易的鬼屋》实现了3D效果。之后我们评估在NGC上推广3D的市场风险，我们必须考虑消费者购买3D电视的可能性。游戏机已经花了一次钱，当时的这种电视更是不便宜，所以我们觉得不可行。”

当时NGC已经发售，再推出自带屏幕的版本也不太现实，但这之后老任对3D的探索并没有结束。接下来任天堂的项目组尝试在GBA上实现3D。因为GBA的好处是自带屏幕，只需更换成3D屏幕就可以了。


“姐为啥躺着玩VB？头晕了就睡觉呗！”

“我们仅仅将一个3D屏幕安装到GBA上，而这个试验品至今还在我的上衣口袋里。当我们在GBA SP上看到3D画面时，我们看到解析度不够高并且视差栅栏显示屏的功能也不理想。导致这些问题的主要原因是GBA的图像处理性能比较差，而放弃这个想法的原因还有一点，就是当时的市场还是不成熟。”



VB的游戏画面都是这种红彤彤的线条，效果特别喜庆。



名为3D System的红白机3D眼镜，这玩意的岁数跟我差不多。


文中提到的FC版《FC GP赛车II》的游戏画面，当然是没有3D效果的截图。

到了NDS时代，经过长期对3D的试验和探索的失败，任天堂有些气馁，几乎丧失了继续探索3D的勇气。岩田聪说："我们进入了NDS时代。在NDS开发期间，我们没有想过尝试3D。最主要的原因是我们过去的失败经验。当我们制作了双屏掌机，下屏还是触摸屏的时候，我们觉得不可能再增加任何新花样了。直到NDS发售后6年，我们突然想到了NDS的继承者，就是这个称为3DS的掌机。但是，最初我们并没有想到做3D。"

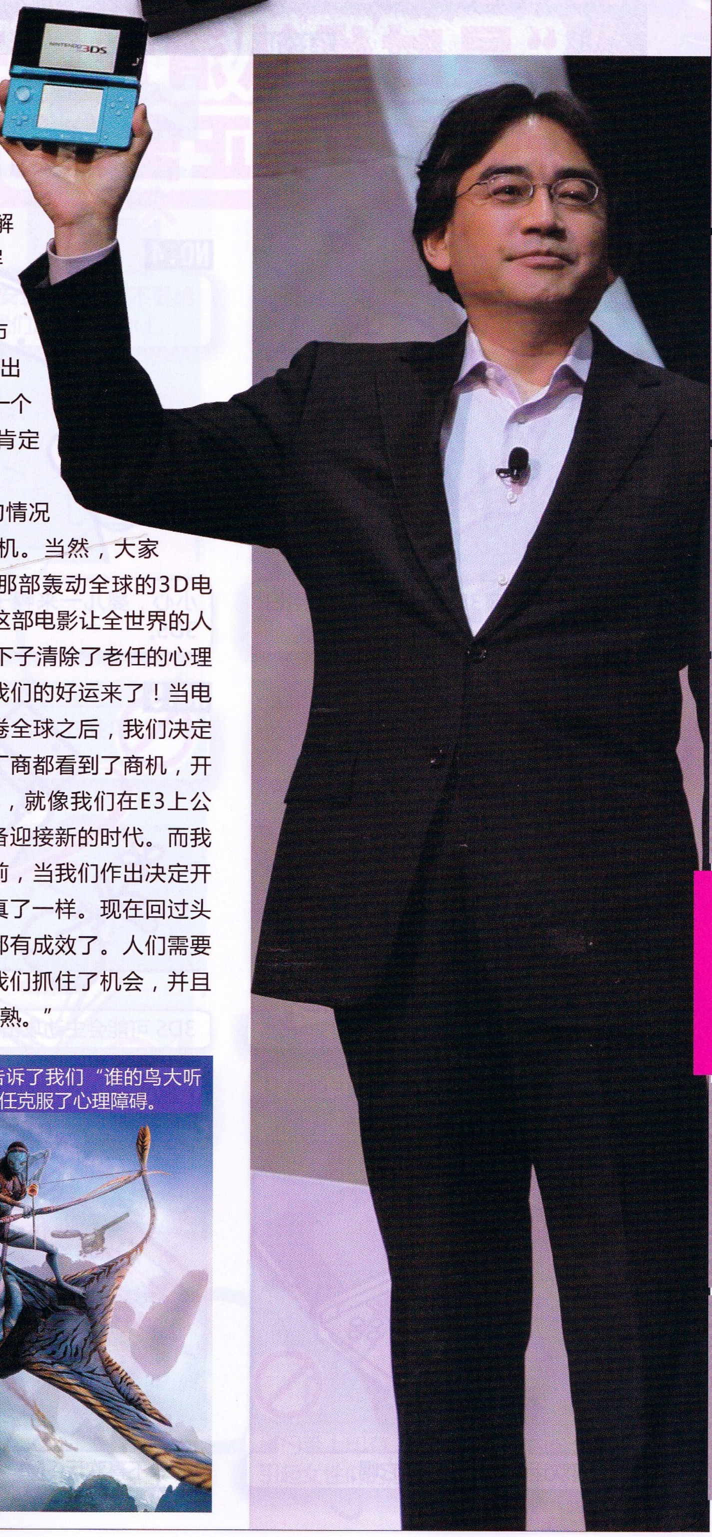
"第一个挑战是NDS的性能。大概在两年前，就有一些人建议我们在NDS上试试3D。当时很多人反对这个建议，观点是我们已经失败了很多次。但我决定试一试。当他们看到最终的3D画面，很多人改变了想法。因为3D画面太迷人了。"

随后问题随之而来，岩田聪说："我们需要在三个方面进行改进。首先是我们没有足够高解析度的LCD。第二是我们没有完全掌握视差栅栏技术。第三是需要更强的机能处理3D显示。与此同时宫本茂也在考虑这些事情。这次我们又要研究3D游戏系统了。"

在Wii上尝试3D也许有前途，但任天堂意识到供多人游戏的家用机游戏不太适合3D，尤其是Wii上那些拿着遥控器和双节棍挥舞的游戏，如果再戴着3D眼镜就不太合适了。但是，他们还是做了一个《Wii Sports》中高尔夫游戏的3D模式技术DEMO，测试了一下Wii实现3D的可行性。

随着NDS的成功，时机似乎就要成熟了。以前的困难慢慢都得到了解决，比如硬件性能一直提高，而价格已经可以接受；新的显示设备供应商解决了视差栅栏技术的屏障，甚至推出了一些3D屏幕的手机开拓市场。老任决定是时候推出3D系统了，不过还有一个大问题——他们不能肯定3D对消费者的吸引力。

幸运的是，后面的情况突然发生了很大的转机。当然，大家可能都想到了，就是那部轰动全球的3D电影——《阿凡达》！这部电影让全世界的人认识到3D的魅力，一下子清除了老任的心理障碍。岩田聪说："我们的好运来了！当电影《阿凡达》火爆席卷全球之后，我们决定开发3DS。当时电视厂商都看到了商机，开始研究新式的3D电视，就像我们在E3上公开3DS一样，大家准备迎接新的时代。而我们的好运来自两年之前，当我们作出决定开发3DS，好像预言成真了一样。现在回过头看，我们所有的努力都有成效了。人们需要在错误中学习，但是我们抓住了机会，并且预料到什么时候时机成熟。"




《阿凡达》不仅告诉了我们"谁的鸟大听谁的"，还帮助老任克服了心理障碍。



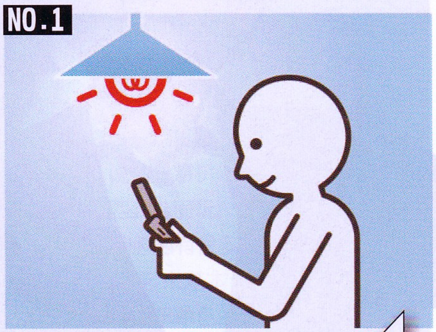
趣读说明书

3DS说明书的另类解读

“是时候认清说明书插图所隐藏的真正含义了！”

3DS说明书上的插图很有爱，明显在卖萌。看着看着发现，这些插图似乎有另一层意思，也就是本文所谓的“另类解读”。当然，你知道这只是恶搞，其隐藏的真正含义我们还在研究中……

NO.1



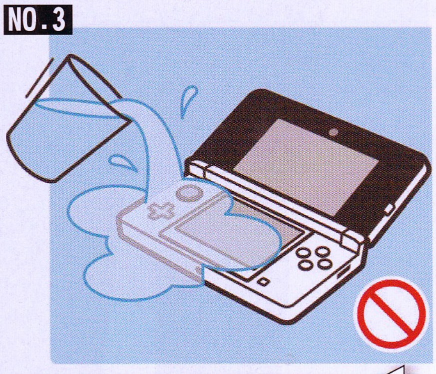
确保在紫外灯下玩 3DS，这样你就不用怕吸血鬼了。

NO.2



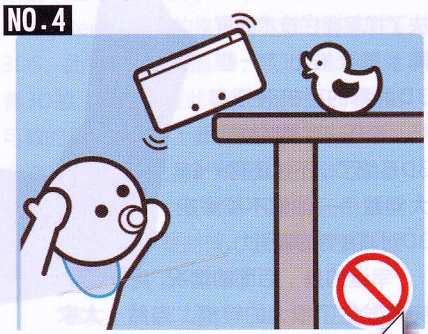
不要让丧尸在阴天玩 3DS。

NO.3



3DS 不喜欢运动饮料，别给它喝。

NO.4



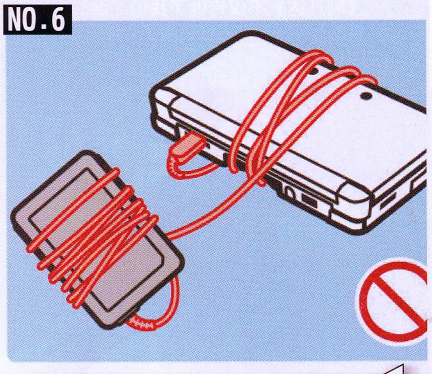
小心，婴儿一来鸭子也没办法守住你的 3DS。

NO.5



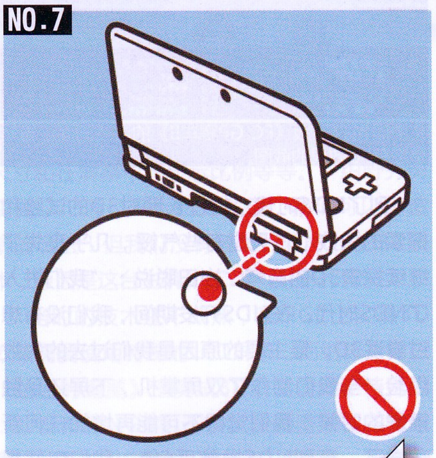
3DS 可能会主动攻击你家的植物，请小心。

NO.6



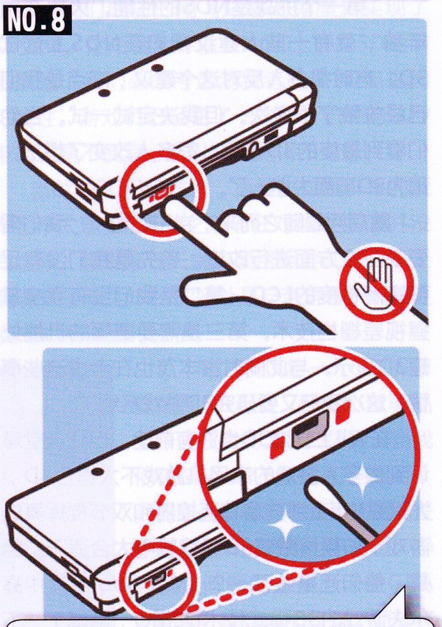
3DS 不喜欢玩 SM。

NO.7



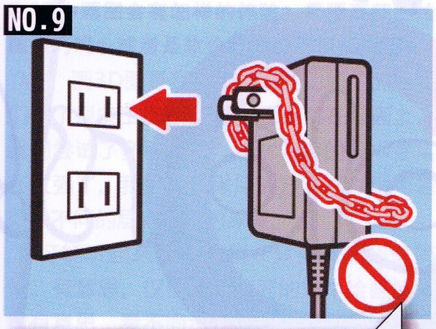
不要瞪着红外线口看，小心长出 X-Man 的镭射眼。

NO.8



不要用你的手去插电源接口！必须使用任天堂授权的魔杖。

NO.9



3DS 的充电器插头已经够时尚了，别再给它戴链子了。

NO.10



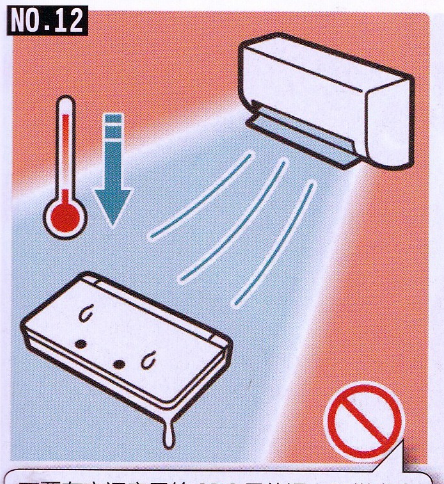
3DS 里的房间虽然真实，但不需用钥匙开门。

NO.11



别把 3DS 放在阳光下暴晒，不然它会出现影子。

NO.12



不要在空调房里给 3DS 量体温，那样它会很紧张。

NO.13



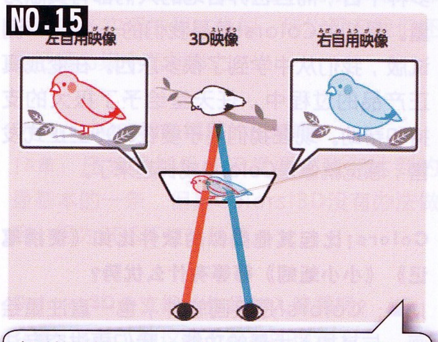
如果你想在凳子上大便，3DS 会发出声响抗议。

NO.14



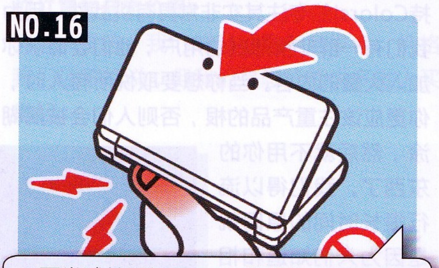
拍摄建筑物时请保持安全距离。请不要给云和花朵拍照！别说我们没警告过你！

NO.15



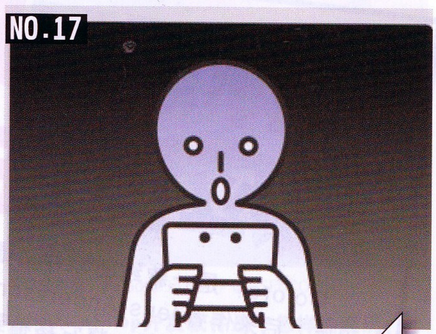
长时间使用 3DS 可能会让你在看鸟时发现母体矩阵的秘密。

NO.16



不要尝试单手打开 3DS 的前盖，否则它会发电。

NO.17



不要躲在暗处看 3D 爱情动作片。

NO.18



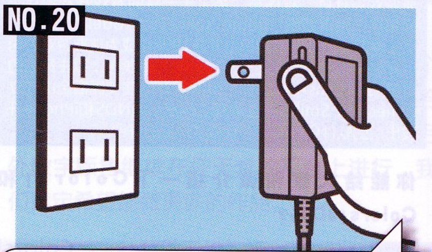
你家小孩玩 3DS 的时候，请使用附带的大手赶走恶魔。

NO.19



3DS 很烦磁铁，你会发现每次磁铁想找 3DS 玩，它就会装睡。

NO.20



让你的 3DS 发电也有好处，那就是以后再也不用接电源了。

NO.21



出门带上印有 3DS 主机图案的包包，容易引起女性们的注意。

当你想要取悦所有人时，更应该注重产品的根 Colors!

Colors！是一款绘图软件，最初只是DS上的自制程序。后来作者Jens Andersson看到苹果数字销售平台App Store的崛起，将它移植到iOS上。如今，作者Jens开始开发3DS版Colors！3D，只是这次不同了，他获得了任天堂官方协助，并且将在2011年底推出3DS eShop下载版。关于软件，听听他怎么说吧！

编译/硬核

【访谈】

Jens Andersson

职务：绘图软件Colors！的开发者



兼游戏设计师、程序员、美工于一身的游戏开发老兵。最早在“地下组织”demo-scene作为Yodel和TBL的成员，学习了游戏开发知识，并与1998年成为瑞典游戏公司Starbreeze的创始人之一。1999年来到美国，以主策划的身份加入LucasArts公司。2006年Jens在美国旧金山成立Collecting Smiles独立游戏工作室，为NDS和iPhone开发出绘图软件Colors！，获得了广泛的好评。

你能给大家稍微介绍一下Colors！和Colors！3D吗？

Jens Andersson■（以下简称JA）：Colors!是一个给予触摸屏的小型画图程序，它能提供给你画图所需要的一切，简单却又极有深度。它只有一个简单的界面，10分钟内你就能学会使用。你可以用它无目的的涂鸦，也可以画出细节丰富的风景画。

Colors!3D把这个观念更向前了一步。我们顺应大家的要求加入了合作画图的功能，这样4个人就可以在同一张画纸上进行实时的协同作画。最重要的是：你可以画3D图，我想这大概是世界上第一款这样的软件。Colors!3D预计在2011年4季度发售。

最初的Colors!是DS上的自制软件，现在变成“合法”的eShop软件，这个过程是怎样的？

JA■：整个Colors!的开发过程是一个奇妙的旅程。最开始只是兴趣，现在则已经登上多种平台，而且世界各地的人们都有贡献力量。最初的Colors!算是我们的一个beta测试版，我们从中学到了很多东西。在变成真正产品的过程中，任天堂给予了极大的支持和帮助。现在我们终于要在3DS上正式发售，感觉就像是Colors!成长起来了。

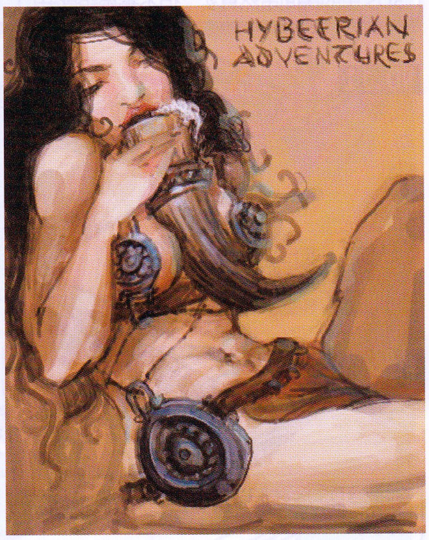
Colors!比起其他类似的软件比如《便携笔记》《小小蚯蚓》等等有什么优势？

JA■：Colors!是绘画软件，也一直注重绘画。与其加入大量的功能，我们更讲究专注的、有趣和愉悦的触摸绘画。现在很多软件都试图做很多事情，结果变得复杂难懂。保持Colors!的专注其实非常具有挑战性，因为我们有一群非常活跃的用户，他们会请求你加入大量的内容。当你想要取悦所有人时，你更应该注重产品的根，否则人们会被搞糊涂，然后就不用你的东西了。我们得以流行很长时间的原因就是因为人们知道和相信Colors!的根本。

继续说优势，我们认为Colors!3D有很多新的特点让这个软件变得特别。除了精确的绘画体验和绘画过程回放之外，我们还可以画3D图画。我们当时还不确定这种能力能有多大作用，现在看来比我们想象的要酷得多。



↑作品名称：Andre 作者：Toony



↑作品名称：drinking-horn-y 作者：art.anti.de



↑作品名称：Neytiri 作者：Arrjay

在3D中画图会有怎样的体验？需要高超的绘画技巧吗？或者是软件自动的展现3D效果？

JA■：画3D图是我们最特别的功能，而且我们做了很多工作确保3D的重点落在绘画上。我们尝试了多种方法，有些内容的技术性实在太强了。我们现在采用的方法是以层为基础，不同的层有不同的深度。

可能听起来有点抽象，其实真的超级简单、有意思。仅仅是在不同的层中绘画就非常有意思，看不同深度的每一层画面组成的3D效果更是让人振奋。以前没有一种简单的3D绘画方法，所以我们很期待看看人们如何利用这个软件。

听起确实很酷。你能再说说无线联机实时合作功能吗？

JA■：新加入的合作绘画功能将允许4名玩家在同一张画布上画图。这其实是一个充满乐趣的功能，大家要如何使用这个功能，我只能猜测。我期待出现合作的高质量绘图作品，也可以想到人们用来玩“猜猜画画”、“一字棋”等游戏。我们甚至听说有个游戏设计师想要在他的开发小组中用这个功能，便于快速的合作制作游戏地图。我敢肯定大家会继续想出更酷的玩法！

支持世界范围内的联机还是只支持本地联机？

JA■：只支持本地联机。

你们有计划加入Download Play功能吗？

JA■：暂时没有。

你们有没有使用3DS的网络在线功能，或许可以帮助你们连接广大的Colors!用户？

JA■：当然。Colors!3D将会连接到Colors!的画廊以及了不起的用户们。我们画廊最近超过了50000张绘画作品，作为开发者我总是想去看看画廊，看大家创作的优秀作品。类似的，用户们也可以利用画廊向其他人学习，他们可以看绘画过程的回放，也可以写下和接受反馈信息。这个画廊会完全的连接到Colors!3D中，让你在3DS上直接访问。

听上去很棒。但我们必须问一个问题——你们或者任天堂不担心人们把一些包含成人内容的画传到画廊里吗？

JA■：呵呵。我们当然有跟他们讨论过关于这方面的问题。我们有一种处理手段，就是给某些绘画作品贴上“18+”的标签。这些作品就只有那些登录画廊而且符合条件的人才能看到。但是这种用户提供的内容很难让所有人都满意，我们会在人们登录画廊的时候就告知大家这些情况。我们以前很担心Colors!3D没办法访问完整的画廊，不过任天堂对我们的这个功能很支持，并且帮我们确保了在3DS上正常运作。

太棒了。你们有计划使用3DS其他的特殊机能吗？比如擦肩通信、SpotPass通信等等。

JA■：我对3DS的擦肩通信和SpotPass通信很感兴趣，我们考虑过是否支持以及如何支持这些机能。最后，我们意识到很多用法都跟画廊能实现的用法类似，所以现在我们还是把精力集中在画廊上。

Colors!3D支持触摸屏的压感吗？

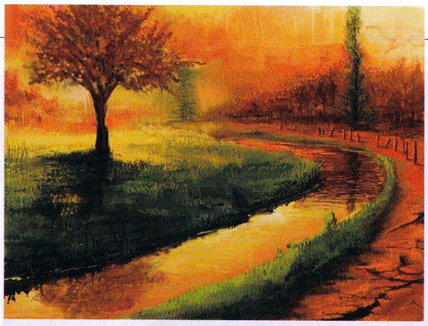
JA■：压感显然是任天堂要求我们达到的最基本的一条，但是Colors!3D没有办法做到，因为3DS不支持压感。

Colors!3D会支持给作品加入音频吗？

JA■：不行。但这是个有趣的想法。

你说Colors!3D应该会在今年4季度发售，你们打算如何定价呢？

JA■：是的，我们的目标是年底发售。价格我们还不能说，但我们是想让绝大多数人买得起。



↑作品名称：Paradise in oil 作者：SENCO

给3DS eShop开发软件是个怎样的经历？

JA■：给3DS开发软件过程非常有意思。这是一台很酷的主机，任天堂的开发工具做得很好。3D屏幕也有一些有趣的挑战，因为你必须在主机上运行才能看到实际效果。

任天堂说他们要继续增强网络方面的功能。你认为3DS和Wii U会如何应用？

JA■：网络一直都在飞速的发展，所以很难预测未来。我们谈论的是任天堂，你永远没法确定他们要怎么做。他们习惯于用新鲜的想法给所有人惊喜，我认为在网络方面他们也不会例外。如果任天堂很快宣布一些非常重要的、植入主机中的网络方面的大动作，我也不会感到惊讶。有点像是SONY给PS3做的Home，但是有任天堂的特色。按照任天堂一贯的做法，这应该是不一样的东西，而我们现在还无法真正理解。这就像是任天堂会做的事情，因为他们是为了他们的游戏而制作主机的。

像我们这种小的开发者，数字贩售是关键。eShop给我们提供了机会，我想我们将会看到很多新生事物发生。像我们这种有着很多Colors!体验的人来说，网络在线就是我们希望了。

你们有计划继续给任天堂平台开发游戏或者软件吗？

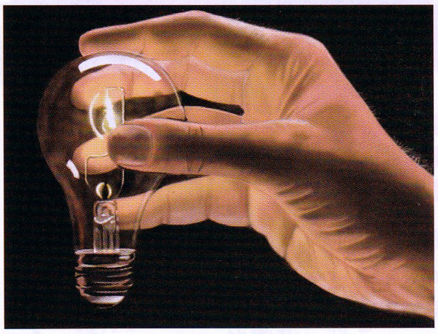
JA■：当然！作为一个花大把时间开发一个周期2、3年的游戏大作的技术极客，能够给一台主机专门开发一个小项目也很不错。另外数字贩售继续在任天堂的平台上进行，我们肯定希望能做更多的作品。



↑作品名称：little rock 作者：SENCO



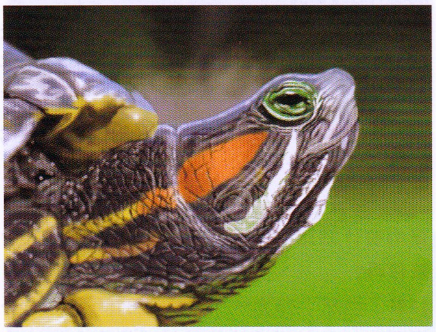
3DS版《Colors！3D》第一张效果图，当然这是2D效果的。



↑作品名称：Light Handling 作者：MickyDuff



↑作品名称：Diablo3 作者：I854501881



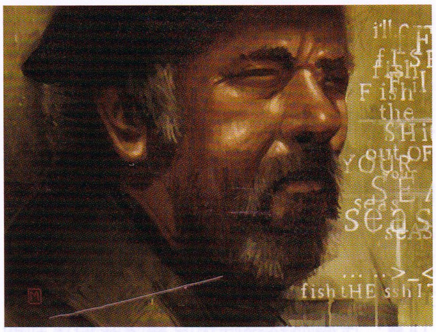
↑作品名称：Turtle 作者：JustinApp.



作品名称：R.I.P Steve Jobs (1955-2011) 作者：JustinApp.



↑作品名称：99things would be make you happy?? (iPhone版作品) 作者：pacocolors



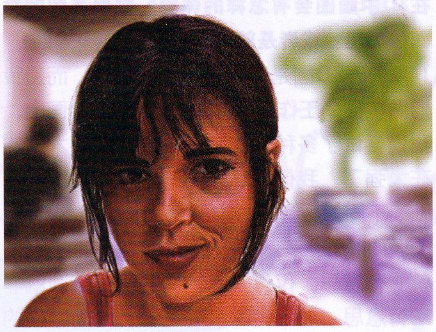
↑作品名称：I, Fisherman 作者：Munin



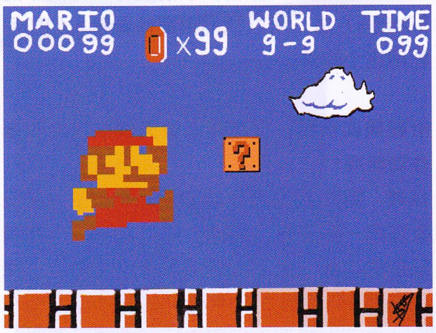
↑作品名称：trees and dead grass 作者：SENCO



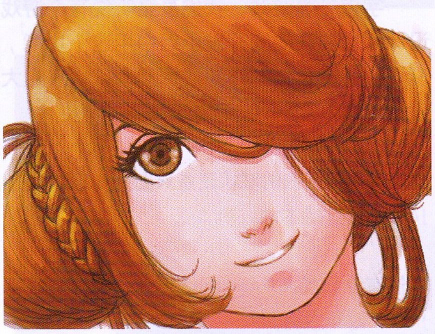
作品名称：Candle ligh 作者：Panalla64



↑作品名称：Tereza 作者：Toony



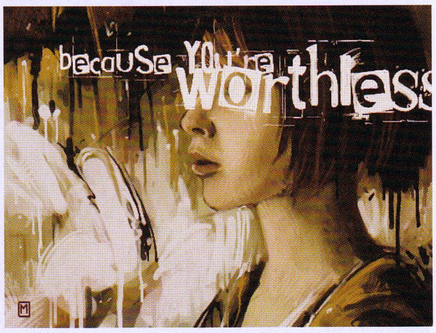
↑作品名称：Just one more 作者：Ricardou



↑作品名称：giselle : smile but tired some 作者：crab-skywalker

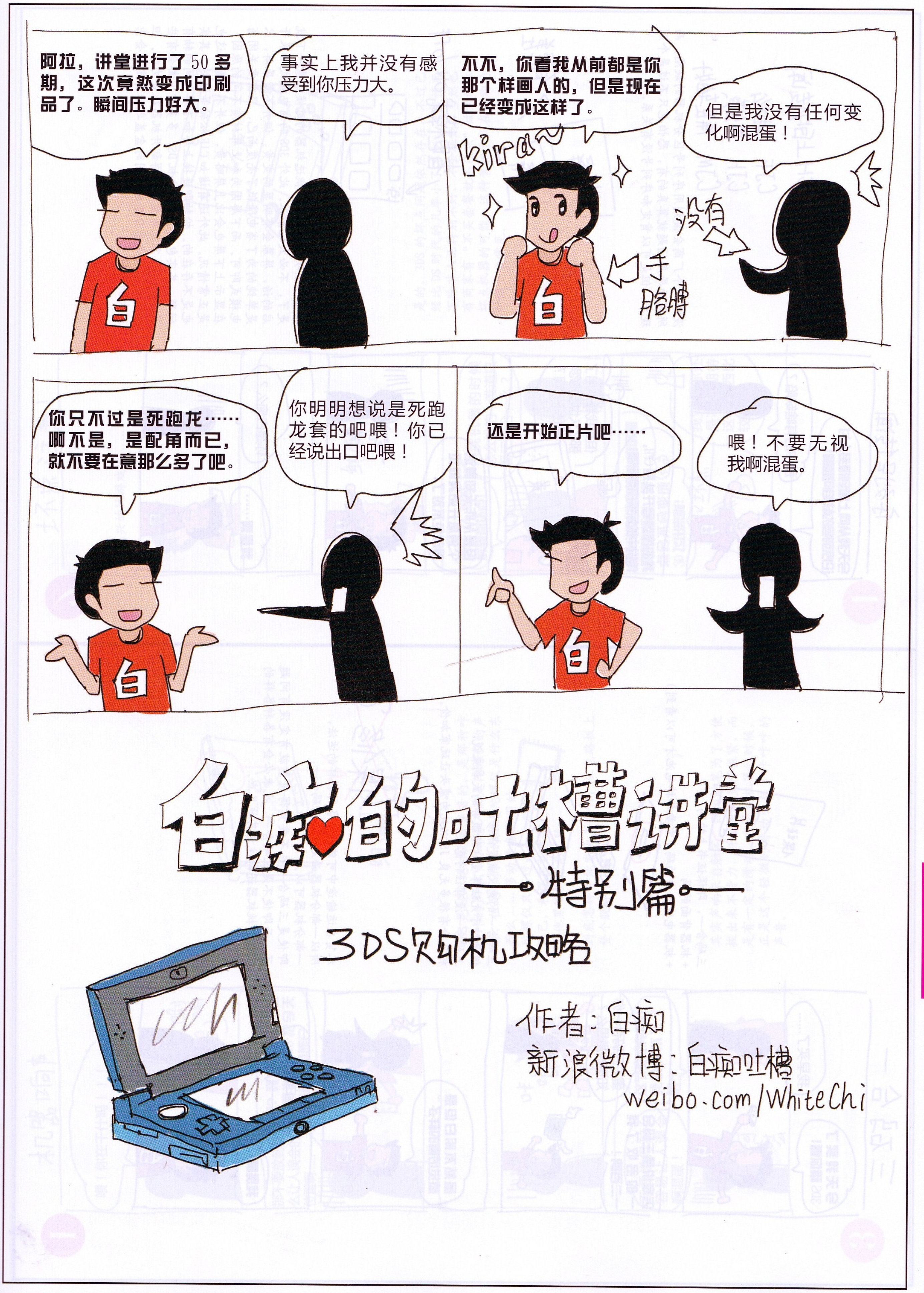


↑作品名称：魔法少女小圆 作者：reichan



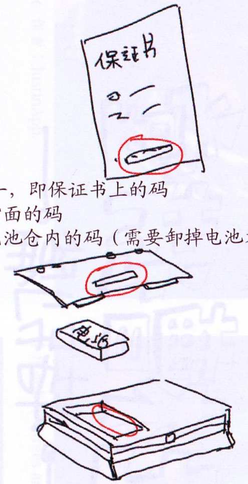
↑作品名称：Lady Muck 作者：Munin

篇幅所限，给大家挑选了这些作品观赏，它们都来自Colors的官网，感兴趣的话自己去看吧。
网址：http://colors.collectingsmiles.com


阿拉，讲堂进行了50多期，这次竟然变成印刷品了。瞬间压力好大。
事实上我并没有感受到你压力大。
不不，你看我从前都是你那个样画人的，但是现在已经变成这样了。
Kira～
手
胳膊
但是我没有任何变化啊混蛋！
没有
你只不过是死跑龙……啊不是，是配角而已，就不要在意那么多了吧。
你明明想说是死跑龙套的吧喂！你已经说出口吧喂！
还是开始正片吧……
喂！不要无视我啊混蛋。
白痴的吐槽讲堂
特别篇
3DS购机攻略
作者：白痴
新浪微博：白痴吐槽
weibo.com/WhiteChi

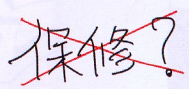
三码合一





三码合一，即保证书上的码
+机器背面的码
+机器电池仓内的码（需要卸掉电池才可以看到）

三码合一的意义就是保修，
但是对于无法享受保修服务的天朝来说，
三码合一没有任何意义。
相反会有很多无良 JS 以此为噱头让玩家加价。



水货在运输途中可能会有各种各样的运法，
所以一部分机器必定无法三码合一，
一部分机器可以。
即使是三码合一也不要觉得质量就肯定没有问题了。而即使不是三码合一，也未必会有各种各样的问题。挑机器还得注意其他几点。

1

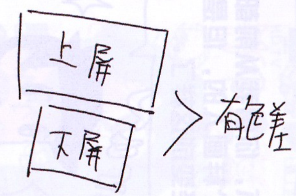
序列号传闻

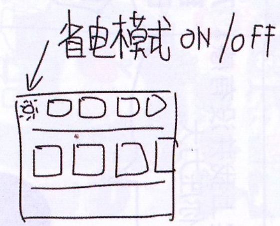


2CH上的传闻

CJF 轴松
CJH 屏黄
CJM 屏差轴好

没有哪个厂商会傻到用序列号区分机器的缺陷。而所谓的尿屏问题就算真的有，恐怕也只不过是个别现象，但是可以肯定和序列号没有关系。



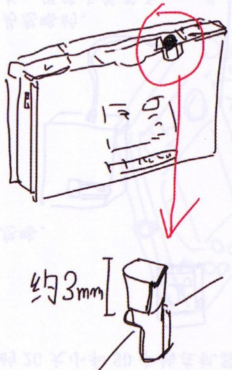


而且这么明显的问题在挑选机器的时候注意一下就是了，不必太过紧张。此外 3DS 的省电模式如果开启的话，屏幕会有明显的变黄，但并不是尿屏，只是单纯的为了省电降低了亮度而已，只需要关闭省电模式即可。而下屏因为和上屏材质不同的原因，在显示上下屏也会比上屏略黄，但并不明显，这也是正常情况。此外还有诸如 CJF 松轴等爆料，其实也是不存在的。松轴即连接上屏和下屏之间的轴有问题。其实包括上一代主机 DS，多多少少都会有些晃动，你总不能希望轴紧得翻开机器很费力吧。但是晃动幅度是十分小的，同时盒盖之后肯定不会出现大的缝隙。

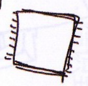
2

机器响声





3DS晃起来绝对是有声音的，是那种咔咔的声音。大部分人说是陀螺仪的声音，但是你们真的知道陀螺仪是什么东西么……移动设备所用的陀螺仪只不过是一个芯片而已，和焊在电路板上的其他黑块块毫无二致。



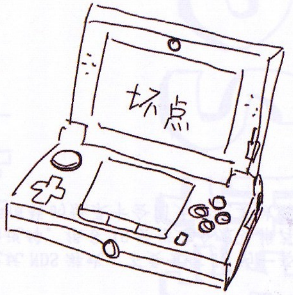
到底怎样才能发出声音啊，从电路板上整个脱焊下来了么？

其实声响来自触笔。因为触笔为了方便拔出来不费力，并没有设置得很紧，而是有一定的滑动。在晃动机器的时候，正是这个轻微的滑动引起了咔咔咔的声音。

3

坏点注意！

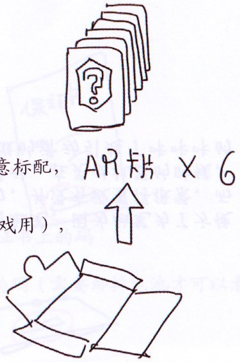




是的，3DS的坏点问题依然存在，不过已经比DS时代的几率小了不少，一般情况下除非人品特别不好，不会碰到。当然也有商家有“不买套餐就不包点”故意给你坏点机器的可能。这种营销手段在网购的时候十分常见。

4

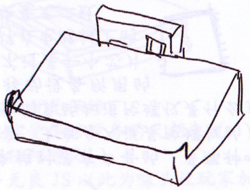




买机器的时候注意标配，

一盒卡片（AR 游戏用），

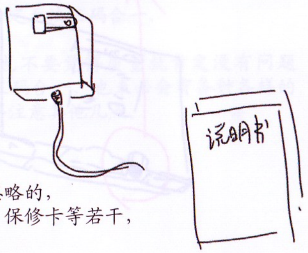
和一个座充，



还有一张原装的 2G 大小和 SD 卡插在机器里。



这三件容易被忽略。



当然还有不容易忽略的，
此外还有说明书、保修卡等若干，
以及线充一个。

5





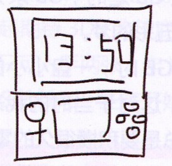


目前 3DS 可以完美兼容大部分升过级的 DSi 烧录卡。当然一些杂牌烧录卡就不用期待了。用起来基本和 DSi 是一样的。此外 DS 可以和 3DS 联机，包括一卡多连的游戏以及 Wi-Fi。但是需要注意 3DS 的系统一旦升级，烧录卡也必须升级才可以兼容。目前的烧录卡只能玩 NDS 游戏。

记住，只能玩 NDS 游戏，不要听信 JS 的一套“完美破解”的说辞。很多 JS 会借这个噱头推荐烧录卡，本来不值钱的烧录卡会因为“完美破解”而增值不少。

6

3DS特殊技能



电子表

吐槽：这个技能弱爆了……
该技能可能触发特殊效果：不迟到。



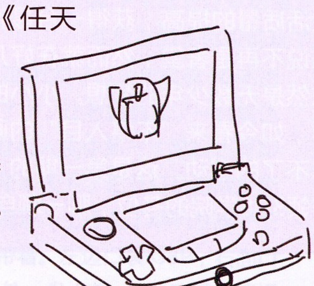
测量距离

当然前提是你相信那个不靠谱的计步器的话，该技能可能触发特殊效果：减肥。



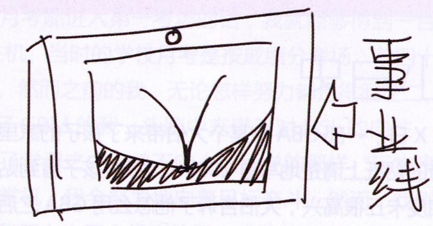
把身边的妹子

内置游戏《颜射》男女通吃。
技能辅助设备：《任天猫狗》
攻略女性可能性+200%
该技能可能触发特殊效果：魔法师转职。



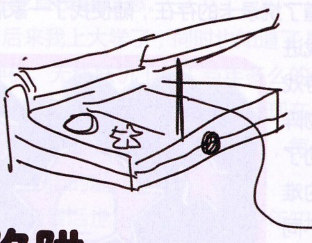
结识妹子

请时刻不要忘记3DS的擦肩功能。
该技能可能触发特殊效果：结识到男人。



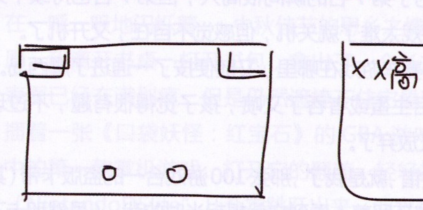
偷拍

我相信国内除了玩家以外没有多少人知道世界上还有这种摄像设备。
该技能可能触发特殊效果：进入隐藏地点——监狱



陷阱

使用方法：如图所示
吐槽：你不是认真的吧……



隐形迷彩

可以随时变成一个人畜无害的电子词典
这个貌似是从DS就遗传下来的……



3DS 学院 • 大总管
宙斯的惊叹

游戏的童年，一个五彩的梦

对于我来说，游戏不是生活的全部，但缺少了游戏的生活必定不完整，我就是这样固执地爱着游戏。我的游戏人生始于 4 岁接触 FC 之日，沸腾于小学认识 GB 之时，GB 系列是我童年的一个五彩的梦。

初接触 GB 时，一盘小小的卡带要 50、60，这对于当时的我来说简直是天价。总是要积攒很久的零花钱，才能换回一盘心仪的游戏。每每购置新卡时，都会把能玩的卡带试个遍，再三比较、反复权衡，最终艰难地做出决定，然后心满意足地捧着卡带离开。因为得来的不易，方懂得爱护与珍惜，每盘卡带都是我的心头肉掌中宝，不玩的时候放着有如供菩萨，直至现在，他们都还在我成都老家的书柜里安安静静地睡着。

那是个闭塞的年代，网路不通，消息不灵，游戏杂志一概没有，玩什么游戏都得靠自己摸爬滚打，或是和小伙伴交流。那是个单纯的年代，玩口袋不知道什么努力个体，辅助技能基本不学，4 个技能槽通常全是攻击招数，傻傻的很可爱。那是个容易满足的年代，发现一点隐藏要素，甚至抓到一只绿毛虫，都能让我开心很久。那也是最美好的年代，简单的 MIDI 音源把童年哼成悠扬的歌，黑白的点阵画面绘出了年少五彩的梦想。

GB，GBP，GBC，GBA，每一个名字都如同一枚印章，深深地敲定在我脑海；每一台主机都有一段难忘的故事，让我许多年后依然怀念。也是从那时，我逐渐领悟游戏的真谛是什么。当我看到游戏的画面越来越华丽，但却不一定带给我更高的享受，而偶尔一个画面平平的作品，却能给我无上的感动，我明白：游戏，毕竟还是拿来玩的。再好的画面终将被超越，而伟大的游戏之魂却可以跨越时代。

许多年以后，当奇迹制造机 NDS 登上王者的宝座，并创下史上销售最快的游戏机记录时，GAMEBOY 这个承载着无数辉煌与梦想的名字，被任天堂无限期停用了。蓦然回首，心中有些许伤感和遗憾，不过，也许正因为这种遗憾，GB 之美，才无可替代，传奇之所以为传奇，是因为它成了绝唱。

我的 GB 啊，你给我一双翅膀让我飞，给我一个传说让我醉，给我一轮晓月白夜圆舞，给我一颗太阳黄金闪耀，给我一个勇者陪我流浪，给我一幕幻想任我痴狂，给我一只口袋让我取暖，给我一片星海让我徜徉，你给我一个梦，让我做到天亮。

“我的儿时梦，我的掌机史”

自由谈

文：宙斯的惊叹、传说中的XX、火麻雀、yjypm、G的弓箭、超神剑闪华

科技总是以惊人的速度发生着裂变，10年前捧着砖头机的小孩，怎么也想不到10年后会有如此多样的娱乐方式。随着生活质量的提高，获得一台最新型的游戏机对于许多孩子来说不再是奢望，然而就在好几年前，能拥有一台掌机，依然是无数少年的梦想。小小的一台掌机，大大的一个世界，如今看来“不堪入目”的画面，带来的却是一辈子也忘不了的感动。这是第一期的“大家的自由谈”，宙斯将带领3DS学院的各位，聊一聊自己的“掌机史”。

我的小白史

某年某月 X 日，一部 GBA 被某个大伯带来了孩子的家里，同时有一张卡带，卡带的贴纸上清楚地写着 100in1。那个孩子看到贴纸上有他认识的马里奥和皮卡丘很高兴，大伯告诉了他怎么用 GBA 之后，孩子就屁颠屁颠地进了房间摆弄。

他打开了机器，看到一些不懂的英语，不管怎样就先按了 A 键，进入了他第一个掌机游戏—马里奥赛车。刚开始不太清楚操作，还一直撞墙，一直保持着第 8 名，成为了第 7 名的瞬间很高兴，但第 7 名也持续不久回到了第 8。孩子觉得游戏太难了就关机，但感觉不自在，又开机了。

这次他不知道刚才的赛车游戏在哪里，又随便按了一通进了耀西岛。耀西能把敌人吞下去然后生蛋或者吞了又喷，孩子觉得很有趣，不过玩了几关觉得难度太高，又放弃了。

这个孩子是谁呢？没错，就是我了，那张 100 游戏合一的盗版卡带（其中有 97 个 FC 游戏）现在还留着，看到它就想起当时的我。（虽然那卡不能用了）最初的 GBA 过了几年不小心摔机后再买了 SP，买 SP 的时候同时买了高达 SEEDDESTINY 格斗，当时这个游戏玩得很欢，为了全机体差不多玩了一年左右，全机体后游戏的动力减少了，当时就先不玩了，后来经常会把卡带拿出来玩几次。在那途中当然不只会玩高达一个游戏，买了口袋绿宝石和火红，绿宝石玩到途中突然从最初玩起了，现在才知道是 D 卡记忆电池没电，而火红当时玩到了四天王，被打败后再尝试了几次失去了希望又烂尾了，说起来现在那张卡哪去了……

迷迷糊糊地过了一段时间，到了 08 年入手了 DSI，Z 卡买了马索奥运 08 和海贼王换挡之魂，换挡之魂过了两年才全人物，其中因为一直一样的战斗很乏味，还有一个人物的出现条件实在有点受不了。马索奥运一直在挑战自己的极限，不同的小游戏需要不同的技巧。到现在有 WiFi 条件了，看了世界排名自然想去见识下第一名是何方神圣，看了后，卧槽，那成绩不是用老金还是用什么。

买了 DS 后过了半年，知道了烧录卡的存在，随便找了一家店买了老 R4，JS 帮我塞了大量游戏进 TF 卡，用烧录卡第一款玩的游戏是网球王子 2005，强大的人物阵容和丰富绚丽又的必杀技感动了我，游戏也相当耐玩，比赛的难度也会慢慢上升，有些还有不同的条件。DS 上让我感动的游戏不少。再说塞尔达，DS 上我第一次接触塞尔达，啊不对，是第二次，在以前的 100in1 有初代塞尔达，那难度让我不知所措。DS 上先玩



3DS 学院
传说中的 XX

的是幻影沙漏，进入游戏被精灵带着走，当然我没跟着，我先去旁边看了公鸡，举起来扔下去，想到可不可以扔河里，一扔，竟然真掉进去了，我还是跟着精灵走了，见到村长，然后大冒险开始了……途中运用不同的道具，不同的解谜方式让我佩服了老任。再过了段时间，到了 10 年 7 月份我加入了电玩巴士论坛。在论坛里通过和大家交流了解了更多。

按照我的经历，3DS 是我第一次首发入的任氏主机（应该说是我爸妈送我的），游戏就入手了任天猫狗法国斗牛犬，以前在 DS 上玩过任天狗，在 3DS 上因为有 3D 效果所以猫猫狗狗靠近你的时候感觉更加真实，画面看起来更加细腻，游戏很轻松，我妈讨厌家里养宠物，所以这款游戏对我来说是比较珍贵的。在这个时候我成为了 3DS 学院的组员，为了向让我和大家相遇的地方多贡献一点。

再过了几个月，海贼王无尽的航海发售了，零用钱也储够了，我很喜欢 OP，所以毫无犹豫就入手了，从入手到现在还在继续玩，所以说真的很耐玩，人物的技能很丰富，还有不同的模式，不同的难度，全完美需要的时间对我来说还是比较多的。

前段时间是任天堂发布会，知道了更多游戏的发售日，还有 MH3G 和 MH4 会在 3DS 上出现，当天在 eshop 里也更新了一些 3D 视频，让我们一起期待 3DS 的年底爆发开始吧（不过作为初中生手头很紧，现在储的钱只可入手两张 z 卡）

3DS 的精彩，正在开始……



3DS 学院
火麻雀

我的任天堂掌机史

要说起我的掌机史，就要从小学二年级暑假考试完之后快要放假的那几天。小伙伴们在教室外面自由活动，而班上的小胖子却一个人自己拿着一台笨重的游戏机在树荫下玩的不亦乐乎（相比那些山寨但是超便携的俄罗斯方块机来说）。那天，我认识了第一台掌机 GameBoy。瞬间我被那细腻的画面，还有动听的音乐给迷住了，并且还体验了一把那完美的手感。不过好景不长，人家下午老爸过来给接走了，游戏机自然也就没得玩了。

后来下定决心好好学习的我终于以全年级前 10 名的成绩（好吧，都快上初中了），让老妈给买了一台黄色的 Gameboypocket。这是我人生中第一个掌机也是印象最深的掌机，以至于后来半夜为了怕开灯玩游戏被老妈发现躲被窝里咬着手电筒玩，上课关了喇叭放桌子下面偷偷玩，上厕所也随身带着。左边口袋 GBP，右面口袋 4 对儿 7 号电池外加另外一盘卡带……玩口袋大姨妈掉档摸黑穿越山洞那些都是后话了。

入手 GBA 已经是初中的事情了，当年第一次去电玩店的我顿时被猥琐的 JS 用 GBA 那精美的画面给秒杀了。之后连咬牙带饿肚……攒了半年的钱终于迎回了我的 GBA。

时间过得飞快，在 GB 和 GBA 的陪伴下我渐渐的长大。虽然高中时代很羡慕别人的 GBASP，那不用打手电就能玩的掌机着实让我着迷。但由于学习，还是一直没能如愿。

后来我上大学了，同时也知道了 NDS 这个新的任天堂神机。无线联机！！！当年多么的渴望终于实现了。后来我靠打零工挣的钱买来了我现在手里的小 N，第一台用我自己的血汗钱买的游戏机，每当我手里拿着它总有种说不出的爱。

写到最后也写到了现在，今年知道了有 3D 显示的 3DS 要发布之后我是多么的高兴。首发前两天也就是 24 号提前入手了，玩着那曾经苦手的摩托车、熟悉的塞尔达，心里那充实的幸福感我无法表达。

我把心爱的 3DS 和其它曾经陪伴我一起长大的掌机们放在一起，我相信他们之间正在诉说着我的掌机史……



3DS 学院
yjypm

有一种思念，叫做掌机 有一种掌机，叫做童年

小学四五年级的时候，经常在学校里看到有其他小朋友捧着一个方块状的东西，死命地搓着黑白屏幕下方的几个按键。对于掌机的憧憬，从那时起，便一直跟随我进入了初中，那个时候，看着别人对着满屏幕的日语符号不断地按下“A”键，我的心也变得痒痒的。

我对于掌机的痴迷一步步地加深，当时的我，每个月几十块的零花钱使我的掌机梦变得遥不可及。为了满足我对掌机的欲望，我疯狂地每半个月省下一笔钱，跑到报亭去买《掌机迷》，如饥似渴地研究着，一遍又一遍地翻着。然而，我对掌机的痴迷却更加无法自拔。

那是我掌机人生中最难忘的日子，在我的软磨硬泡之下，我的妈妈带着我购入了我的第一款掌机——闪着漂亮光泽，小巧迷你的 GBM。从此，我对掌机的痴迷更加的一发不可收拾。然而，这样的幸福生活并没有持续很久，因为某次月考的失利，我所爱的 GBM 终于被我爸送给了别人；然而，令我兴奋的是，我被父母告知，如果我下次月考能进入第一考场的话，我就能够得到一台我梦寐以求的 DSL 主机。当时的学校月考是按成绩分考场，前四十名就能进入第一考场。然而之前的我，无论怎样努力都是徘徊在二、三考场。

离开了 GBM 的我，头脑中充满了对 DSL 的向往，我义无反顾地投入到了学习之中。并不向人们所说的那样“玩物丧志”，为了我心爱的掌机，我会努力地向着目标奋斗。然而，戏剧性的是，一个月后，我怎么也不会想到的是，成绩单上“41 名”的字眼深深地刺痛了我的心……泪水夺眶而出……

现在的我，与家乡、与父母相隔万里。我的左手边正躺着一台崭新的 3DS，机子里插着一张《塞尔达传说 64 3D》。3DS 的电源灯在一呼一吸地闪烁着……中秋佳节的思乡之情在异国他乡变得格外浓厚，我离开书桌，打开书包，拿出了一个长方体的东西。虽然它的表面已经充满划痕，但是仍然遮掩不住它晶莹的材质。它的下面，插着一张《口袋妖怪：红宝石》的 GBA 游戏卡——那正是我生命中的第一款掌机游戏。打开它的翻盖，轻轻推一下它侧面的开关，“NintendoDSlite”几个字跳跃出来。泪水夺眶而出……

五年前，大约也是这个时候，我拿着“41 名”的成绩单含泪回到家里，妈妈看了成绩后，笑着说：“我们都看到了，你努力了。”她略带皱纹的手抚摸着我的头发，从上了锁的柜子里拿出了微微落了灰的，印着“NintendoDSLite”的盒子……

有一种思念，叫做掌机；有一种掌机，叫做童年。



3DS学院
G的弓箭

虽然是新人，但我有坚定的游戏魂

由于我才刚刚19岁，也谈不上什么自己的游戏史，更谈不上感叹玩游戏的心态已改变。走到今天，就是单纯靠我那“坚定的”游戏魂。

每当看着坛友们津津乐道地谈着儿时就能拥有一台FC与家长其乐融融的玩，我便各种羡慕嫉妒恨啊……我从小就没有属于自己的娱乐方式，一直是学习+看电视的生活。首次接触GB是3年级，那玩意儿绝对是当年的拉风货，对我来说可遇不可求，喜欢但没有欲望。

就这样到了高一时，很偶然的机会买了本口袋世界，对钻石珍珠版产生了浓厚的兴趣，后来更是遇到了一次机遇——替同学去买掌机迷。我想，拿到那本掌机迷的一刻便是我燃气游戏之魂的开始。

后来我便开始了主机入手计划：

07年有了属于自己的第一部掌机……黑色美版老NDS；

08年到09年补上了GBASP银+蓝GBA，补上了这一代经典掌机；除此以外08年买了黑色美版NDSL，短暂接触了PSP2000；

09年入手白色日版NDSL；

高考后，10年终于买到NDSI，与PSP3000；

11年入手3DS，与朋友一起买了PS3。

（乍一看这么多主机，从观望到入手才走过了短短的4年，好吧，我承认自己研究游戏的速度是超人般的）

学生党与玩家是水火不容的两个身份，走上了这条路，也意味着我必须跟老师+家长玩“躲猫猫”。白天上学，只能晚上在宿舍玩玩游戏，不过环境很悲剧，冬天还好，大夏天不得不罩上凉被什么的，把枕头立起来挡着从窗户偷看的老师。10分钟就得把头露出来透透气，机器上也全是雾气……

在家里也是搞地下斗争啊：厕所里，书桌下侧，枕头下……记得玩GBASP的搞基战争（误：高级战争）太兴奋了，一不留神竟然把口水滴进去了，第二天背光就坏了，郁闷。

老DS嘛……洗过牛奶浴，因为学校对充电器管得非常严，一旦发现就通知家长，不得不拜托回家的同学充电，然后•••那天早上他的牛奶袋在书包里漏了……

至于DSL，之所以很快就买了第二台就是因为先前的一台被老师缴获，并转给家长“封印”掉了，残念。

（各种杯具不再一一列举）

题外话，我自己第一台电脑是在08年入手的，那是我第一次真正接触电脑，可见家长对我进行了十余年的“文化封锁”何其残酷！相比之下，我的电视游戏生涯算是“进展顺利”（笑）可惜家长至今不赞同我的娱乐方式，PSP仍然在“地下活动”，PS3更是被抹杀掉名字的“无名英雄”，我只有勇气把最喜爱的任氏主机拿出来正大光明的玩。毕竟，老任是我的最爱嘛。



3DS学院
超神剑闪华

土豪的掌机人生

大家好，我是3DS学院（宙斯：他只是个弱爆了的应援）的超神剑闪华。我6岁的时候在商场里第一次见到砖头GB，当时已有4年玩龄的我惊讶的发现居然有此等神物，可以在手上捧着玩如FC一般的游戏。当然更令我惊讶的是它的价格。我的第一台掌机是万紫千红，相信很多80后的玩家也都知道这个名字吧。其实它就是一个可以换卡带的game&watch，液晶屏就附在卡带上。只有十几元的价格终于让我过了一把随时随地玩游戏的瘾。后来表弟买了个GBC，于是刚上初中的我就开始了蹭玩生涯——周末我就提着一袋子FC卡带去他家，他玩FC我玩GBC。直到上了高中，周末大量的作业才迫使我结束了蹭机生涯，进入了黑暗的无机酸时代（汗）。这三年我是在扫雷，汉诺塔，梭哈，以及一个让我每天骑着自行车打着坐回家的游戏中度过的，各位同学，震古烁今天人合一返璞归真极轻很轻，你们都懂的，对不对？

终于进入了大学，开学不到一个月我就买了GBA，正式开始了掌机生涯。与此同时，我对家用机的认识也就永远的停留在了PS的水平（高中三年未进过游戏室，没玩过PS2，狠不狠），成为了一名纯粹的掌机玩家。恶魔城火纹机战口袋FF火枪英雄合金弹头高级战争三国无双光明之魂牧场物语逆转裁判街霸拳皇瓦里奥制造超马索尼克三国志游戏王，天啊，神啊，4年大学沉迷于掌机，几乎没玩过网游，狠不狠？这段时间我认识了掌机迷这位朋友，几乎是期期不落，没钱买DS和PSP，只能看着新游戏介绍和攻略YY，完事继续打开GBA奋战。

参加工作的第一个月工资买了NDSL。对我这个只玩掌机的人来说，DS那画面，那音效，那游戏性，神机啊！我还依稀记得我在DSL和DSi中挑了DSL时JS那诧异的目光……GBA，我不会忘记你的！向下兼容不能弱爆了啊！eShop摄像头大内存啥的都是浮云啊！

后来辗转去了海外，发现原来掌机是如此的便宜啊（学院众：晒你妹！）。于是果断买个一台PSP。PSP上我最喜欢的8个游戏，也是记忆棒里仅有的8个游戏，真三国无双、真三国无双二度进化、真三国无双联合突袭、真三国无双联合突袭2、真三国无双5、无双蛇魔、蛇魔再临、激•战国无双。呃，这些是大家最讨厌的8个游戏？好吧…为此我赠PSP一雅称：割草机。

3DS终于发售了，咱工作也有了，存款也有了，Nintendo的LOGO在向我招手，还犹豫啥？果断3月27号美版首发，顺便买了盘街霸，一共才不到300刀有木有（宙斯：魂淡，小黑屋反省去吧）！3D效果果然非常震撼啊！后来又断断续续的买了……年底的好多的预订……低调……低调……

好了，咱的掌机史就这样晒完了。最后欢迎大家多来TGBUS论坛的XX版区啊！（宙斯：恐怖的天意！永恒的睡眠！宙斯的惊叹！叛徒，带着无限的悔恨去来世吧！）不不，说错了，是来3DS版区吧！本驸马携爱妾楠公主欢迎大家！（众：基佬退散！）

宙斯：学院众的回忆就到这里，可以看到，仅仅我们六人的经历，却也是各不相同，或简单，或深刻，或充满激情，或略带忧伤，每个人都有自己独一无二的掌机故事，但有一点我们一样——那种对游戏发自内心的热爱。亲爱的读者，可曾有谁的文字引发你的共鸣，你又有怎样难以忘怀的掌机史呢？欢迎来巴士论坛3DS版区交流，我们期待听到你的声音。

Part 8 大作攻略


Part 8
大作攻略
文 / 硬核
134页
超级街头霸王 IV 3D版
文 / 口袋
罗特里克博士
和忘却的骑士团
139页
文 / 口袋
雷顿教授
奇迹的假面
144页
文 / 剑纹
超级马里奥
3D大陆
160页
文 / 硬核
生化危机
佣兵3D
160页
文 / 白痴
塞尔达传说
时之笛3D
160页



「超级街头霸王IV 3D版」系统讲解+连续技推荐

游戏的各种系统说明

“目前最牛2D格斗游戏与目前最新掌机的组合。3DS版游戏包含了家用机版本《超级街头霸王IV》的全部35名角色，所有招式都有保留。每秒60帧的流畅度，其画面也几乎和家用机版本相差无异（舞台背景有缩水）。6键操作方式，保证了出招方法都跟家用机版一致（缺少两个L、R键，手感上肯定会有区别）。如果你不是格斗游戏的狂热爱好者，或者是刚刚开始接触这类游戏的新人，CAPCOM也专门制作了“3D视角模式”，刻意突出了3D立体视下的深度和距离感，让你在3DS上找到与其他版本完全不同的游戏体验。简单的触摸屏出招能让新手轻松的打出高难度连技，利用Wi-Fi方便的与全世界玩家对战……这些要素都让本作成为3DS上最值得购买的游戏之一。

Internet联机攻略

主菜单中的“インターネット対戦”就是通过Wi-Fi连接与世界各地玩家对战的模式。进入后首先选择2D或3D视角，然后进入配对方式选择。其中“クイックマッチ”是快速配对，系统将自动寻找一名同样等待对战的玩家，快速连接马上开始选人对战。“カスタムマッチ”是自定义配对，可以对对战局数、单局时间、场地和对手强度进行选择，这里的最后一个选项“操作タイプ”其实很有用，下段详细介绍。“フレンドマッチ”则是在已经获得FC的好友间找人对战。



因为3DS版《超级街霸4》的操作有Lite和Pro之分，Lite可以直接点触摸屏的按钮出招，使得一些需要蓄力的必杀技也可以随时使出，同时一些高难度的连招也可以很简单的使出，这在很大程度上改变了角色的平衡性（比如Guile古烈的波和防空组成的铁壁）。如果你使用的是Pro操作，碰到使用Lite的对手就很吃亏了。其实在“カスタムマッチ”方式下把“操作タイプ”选择成“同じ”就可以寻找与你使用同样操作方式的人，加强对战平衡性。

Lite操作带来的平衡性改变其实是3DS版本游戏本身的缺陷。想要屏蔽掉Lite的对手，意味着你也不能使用Lite了。努力练习熟悉3DS的键位改用Pro，或者努力寻找古烈的破绽吧。

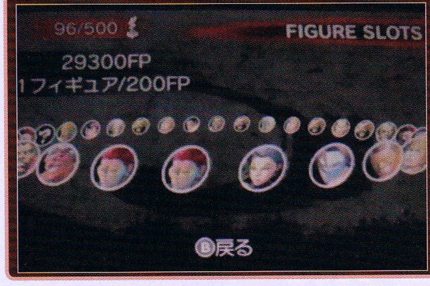
人形

3DS版本新加入的收集要素，其实除了收藏之外还有另一个用处，就是利用擦肩通信跟人对战。



入手方法

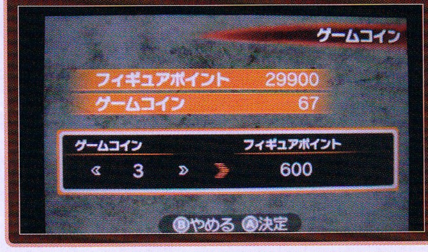
1、完成各种形式的对战可以获得人形点数，然后进入“フィギュアコレクション”的“フィギュアスロット”下随机抽取，一次需要花费200点数。



2、“トレード”下可通过联机功能与其他玩家交换需要的人形，这样收集的效率更高。

3、“パスワード”下可通过输入密码获得一些珍贵的限定人形。

4、“ゲームコイン”下可将通过带主机出门行走所获得的Gamecoin交换人形点数，1coin换200点数。



5、进入主机系统的“いつの間”接受官方的信息可获得全部角色Lv1的人形，也可陆续收到各种密码。

模拟战斗

利用3DS擦肩系统，可以将收集的人形选出5个来组队，跟擦肩的路人进行模拟战斗。想要进行模拟战斗需要先编成队伍，具体顺序如下：

1、选择出战的5个人形。注意这个5个人形的等级加起来不能超过20。人形的强度跟等级基本成正比，但也不是绝对的，具体还是要看能力值，胜率也跟能力值有关。

2、每个人形的体力（HP）和攻击力（AT）是固定的，力量（PW）、防御（DF）、速度（SP）三个数值则可以在50至150之间调整的，但是三个数值的总数不能超过300。

3、全部队伍设定好之后，就可以选择“すれちがい通信開始”，把信息登录到主机中，碰到对手就会自动对战了。

4、还有一项“すれちがいログリスト”是在战斗之后检查战斗内容和结果的，一共可以保留20条信息。这些数据可作为更改、强化队伍的依据。

密码

角色名	英文名	颜色	密码
リュウ	Ryu	金	KjckTnSbwK
ケン	Ken	白	NyosHgybuW
春麗	Chun-Li	金	zAAkcHVbHk
春麗	Chun-Li	白	tLWkWvrblz
ブランカ	Blanka	金	DmdkeRvbxc
ザンギエフ	Zangief	金	hinsVnebTu
ガイル	Guile	金	qeJkznDbKE
バルログ	Balrog	白	PqUswOobWG
ベガ	Vega	金	CgIsQNWbHu
豪鬼	Gouki	白	RYSsPxSbTh
豪鬼	Gouki	他	uQHkWgYbJC
さくら	Sakura	白	uzTsXzIbKn
ローズ	Rose	白	GKkkXXtbSe
ダン	Dan	白	rDRkkSIbqS
コーディー	Cody	白	naMkEQgbQG
いぶき	Ibuki	白	ilMsRBabpB
まこと	Makoto	白	GHakWCTbsl
ジュリ	Juri	白	OfQkARpbJR
E・本田	E. Honda	金	uUDsTlmbUN
フェイロン	Fei Long	白	MzisXzabBF



Lite模式对战攻略

格斗游戏说到底还是要跟人对战才好玩，而3DS版的Lite操作模式改变了传统的街机SSFIV打法（还有3DS键位的变更等等因素）。所以想拿3DS在家练习然后去街机厅跟人对战那是没有效果的，3DS之间的对战已经是最终极的玩法。前文一直提到Lite模式会改变平衡性，所以当你决定选用Lite模式时，可以调整键位将几个最实用的必杀技上去（可以参考下页的连续技）。其中各种需要蓄力使用的必杀技、需要摇摇杆一周使用的必杀技，还有各种超杀等可优先考虑，根据选择的必杀技练熟几套固定的打法。



↑即使是高手对战，两个人互相对波也是很常见的场面。突然改变策略来个EX波让对手措手不及吧。

和Lite操作的人对战时，可以针对不同类型的招式尝试下面一些简单的对策：

升龙系必杀技：要小心升龙接EXSA取消后的连招。在Lite模式下这种威胁很大的连招很容易发出，看到对方底部能量槽有一格以上且可以发出Ultra必杀的时候要格外小心，少跳跃，多防御。

突进系必杀技：使用轻拳或中拳连打的方式破坏掉对方的突进，让他丧失对突进技的信心。

飞行道具系必杀技：如果你也能发飞行道具，就跟对方对波，或者采用防御、垂直跳跃、SA攻击的方式来应对，Rose还可以反弹对手的飞行道具。看准机会向前跳跃从空中接近时要注意两人间距离的掌握，特别是对付古烈这种角色时，要让他防空的必杀“サマーソルトキック”打不到空中的你。



←这种距离Makoto必定中招了，距离的掌握需要大量练习。

全角色连续技推荐

《超级街霸4》中每个角色的连招种类都相当丰富，而且也有针对某些对手才能使出的特定连招。下文只给出了各个角色的一些最基本的实用连招，在了解了角色招式的各种性能之后，就可以发挥想象尝试其他的连招。利用lite模式下触摸屏出招的简易操作，很多街机家用机上的高难度连招，在3DS上也能轻易使出了（当然也有相反的情况）。这里列出的出招方式都是以角色在左边面对右边时为标准，有时随着两个角色位置的变化，可能会有相反的情况发生，请注意。

出招表名词说明	
J	跳跃
P	拳（PPP为三个拳键一起按）
K	脚（KKK为三个脚键一起按）
轻/中/重	拳和脚攻击的强弱，对应按键设置中的弱中强
TC	ターゲットコンボ，按照固定的顺序连续快速按键的连招，游戏中角色出招表中可查
EX	同时按两个P或两个K发出的重化版必杀
SA	中P+中K
EXSA取消冲刺	前招发出后马上使用SA攻击然后前冲取消硬直



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓中K > ↓↘→重P
连续技2
J重K > ↓重P > ↓↙←轻K > （画面端）→↓↘重P
连续技3
→↓↘轻P > →↓↘重P
连续技4
→重P > →↓↘重P
连续技5
↓轻P > ↓轻P > →↓↘重P
连续技6
↓中K > ↓↘→重P > EXSA取消冲刺 > ↓重K
连续技7
（画面端）EX↓↙←K > ↓↘→↓↘→PPP
连续技8
→↓↘P > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓中P > ↓蓄↑K
连续技2
J重K > 近重P > ←蓄→P
连续技3
垂直J重P > 中P > ←蓄→P
连续技4
J重K > ↓中P > ←蓄→P > →重P
连续技5
↘重K > →重P
连续技6
↓轻K > ↓轻P > 轻P > 远重P
连续技7
↓轻K > ↓轻P > ↓中P > ↓蓄↑K
连续技8
↓蓄↑K > EXSA取消冲刺 > ←蓄→←→PPP



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓轻P > 远重P
连续技2
↓轻P > ↓轻K > K连打
连续技3
↓重P（1击后取消）> ↓蓄↑中K
连续技4
J重P（TC可）> 近重P > ←蓄→P > ←蓄→←→K
连续技5
J重K > 近重K > EXK连打 > ↓↘→↓↘→PPP
连续技6
J重P（TC可）> ←中K > 中K > ↓↑中K > ↓↘→↓↘→PPP
连续技7
近重K > EXK连打 > ↓↘→↓↘→PPP
连续技9
→↘↓↙←K > ↓轻K > EXK连打 > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
J重K＞↓中K＞↓↘→P
连续技2
J重K＞↓重P＞↓↙←重K
连续技3
↓轻K＞↓轻P＞→↓↘重P
连续技4
→↓↘P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP
连续技5
轻P＞↓↘→↓↘→KKK
连续技6
↓轻K＞↓轻P＞↓中K＞↓↘→P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓中K > ←蓄→重P
连续技2
↓中K > 轻P > 轻P > ←蓄→重P
连续技3
轻P > P连打
连续技4
J重K > 中P > ↓中K > ←蓄→重P > ←蓄→←→P
连续技5
J重K > ↓中K > ←蓄→←→PPP
连续技6
J重K > 近中P > ↓中K > ←蓄→←→PPP



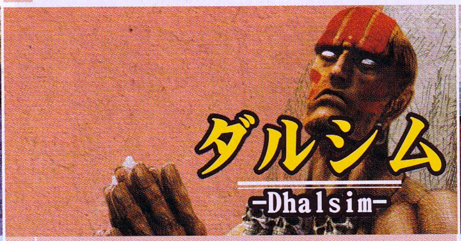
实用连续技推荐

连续技1
斜J↓重P > ↓轻K > PPP
连续技2
↓轻P > ↓轻P > 远轻K > EX→↓↘P
连续技3
↓轻K > ↓轻K > ↓轻K > ↓轻K > EX→↓↘P
连续技4
J重P > ↓轻K > EX→↓↘P
连续技5
近立中P > EX→↓↘P
连续技6
远立中P > 远轻K > EX→↓↘P



实用连续技推荐

连续技1
J重P > ↓中K > ←蓄→P
连续技2
J重K > 近重P > ↓轻P > ←蓄→P
连续技3
J重P > ↓重P > ←蓄→←→P
连续技4
←蓄→P > ←蓄→←→P
连续技5
近中P（1击后取消）> 重P连打 > 远重K



实用连续技推荐

连续技1
←中K > →↘↓↙←轻P > ↓↘→↓↘→P
连续技2
←重P（1击后取消）> →↘↓↙←中P > ↓↘→↓↘→P
连续技3
↓轻K > ↓↘→↓↘→P
连续技4
↓↘→轻P > 重P
连续技5
←重P（1击后取消）> ↓↘→轻P > EXSA



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓轻P > ↓蓄↑重P
连续技2
J重K > ↓中K > ↓轻K > ↓蓄↑重P
连续技3
↓轻K > ↓轻P > ↓轻K
连续技4
←蓄↘P按住 > ↓中P > ↓蓄↑重P
连续技5
↓蓄↑P > ←蓄→←→PPP或KKK



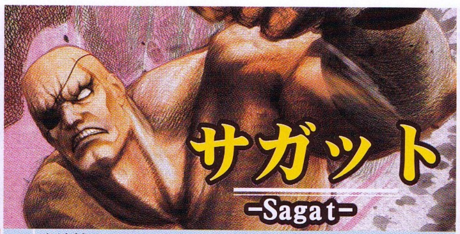
实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > →↓↘中K
连续技2
J中K > ↓轻K > ↓轻P > →↓↘K
连续技3
低空空中↓↙←K > →↓↘中K > EXSA取消冲刺 > ↓↙←↓↙←KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P＞↓轻P＞↓中P＞←蓄→轻P
连续技2
斜J重P＞↓中K＞↙蓄→重K
连续技3
斜J重P＞↘重K＞↙蓄→重K
连续技4
斜J重P＞近重P＞↓中P＞EX↓蓄↑K＞←或→重P
连续技5
↘重K＞↙蓄→重K



实用连续技推荐

连续技1
J重K＞↓中K＞→↓↘P
连续技2
↓中P＞↓轻P＞→↓↘P
连续技3
→↓↘P＞EXSA取消冲刺＞→重K＞↓↘→↓↘→KKK或PPP
连续技4
→重K（空中命中）＞→重K＞↓↘→↓↘→KKK或PPP



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K＞←蓄→轻K
连续技2
↓中P＞←蓄→P
连续技3
斜J中P+中P＞EX←蓄→K
连续技4
斜J重P＞近重P＞←蓄→K＞←蓄→←→K



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K＞近轻K＞↓中P
连续技2
近中P＞↓中P＞中↓↙←P＞↓↘→↓↘→P
连续技3
EX→↓↘P＞↓↘→↓↘→PPP或J↓↙←↓↙←KKK



实用连续技推荐

连续技1
斜J重P＞近重P＞↓↘→重P
连续技2
J↘中K＞近轻K＞近重P＞↓↘→重P
连续技3
斜J重K＞→↓↘P
连续技4
EX↓↘→K＞轻K＞EXSA取消前冲＞EX→↓↘P
连续技5
TC＞↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
近重K＞→↓↘重K
连续技2
近重P＞↓↙←P＞轻P＞近重P＞↓↙←P＞重K
连续技3
J重P＞近重P＞↓↙←P＞中K＞↓↘→↓↘→K
连续技4
→中K＞↓↘→↓↘→K
连续技5
近重P＞K蓄松开＞↓↘→↓↘→重K



实用连续技推荐

连续技1
←中K＞→↘↓↙←轻P＞↓↘→↓↘→P
连续技2
←重P（1击后取消）＞→↘↓↙←中P＞↓↘→↓↘→P
连续技3
↓轻K＞↓↘→↓↘→P
连续技4
↓↘→轻P＞重P
连续技5
←重P（1击后取消）＞↓↘→轻P＞EXSA



实用连续技推荐

连续技1
J重K＞↓中K＞↓↘→P
连续技2
J重K＞↓中K＞↓↙←轻K＞→↓↘重P
连续技3
→↓↘重P＞EXSA取消冲刺＞→↘↓↙←重P



实用连续技推荐

连续技1
J重K＞↓重P＞↓↙←K
连续技2
↓中K＞→↓↘P
连续技3
J重K＞近重P＞↓↙←轻K＞轻K＞EX↓↙←K＞→↓↘K＞P＞P＞P
连续技4
↓中P＞↓↙←轻K＞↓重P＞↓↙←轻K＞轻K＞EX↓↙←K＞轻→↓↘P＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
近中P＞↓↙←重K
连续技2
↓中K＞↓↘→P
连续技3
↓轻K＞EX↓↙←K
连续技4
↓中K＞↓↘→重P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP
连续技5
近中P＞重→↓↘P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
斜J中K＞↓中P＞↓↘→轻K＞↓↘→↓↘→P
连续技2
↓重P＞↓↙←重P＞→↓↘P
连续技3
↓轻P＞↓轻K＞↓中P＞EX←↙↓↘→P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
（忌流）↓中P＞←蓄→P
连续技2
（忌流）↓蓄↑K＞↘或→＞↓↘→↓↘→KKK
连续技3
（忌流）J重K x2（空中命中）＞↓↘→↓↘→KKK
连续技4
（丧流）中P＞↓轻K＞↓↘→↓↘→P＞→↓↘K



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓中K > ↓↘→重K
连续技2
↓轻K > ↓轻P > ↓轻K > ↓↘→重K
连续技3
重P > 重→↓↘K
连续技4
→↓↘重K > EXSA取消冲刺 > →↓↘重K
连续技5
→↓↘K > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓轻K > ↓轻P > ↓中P > ↓↙←中K
连续技2
J重K > ↓轻P > 近重P > ↓↙←重K
连续技3
J↓中K > 斜J中P > J↓中K > J↓中K > J最高点↓重K
连续技4
J重K > ↓重P > ↓↘→↓↘→P
连续技5
J重K > 近重P > EX→↓↘Px3 > EX↓↙←P > ↓重P > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓中K
连续技2
↓中P > ←蓄→←→轻K
连续技3
↓轻P > ↓轻P > EX↓蓄↑P连打 > EX←蓄→K
连续技4
EX↓蓄↑P连打 > 冲刺 > ↙蓄↘↙↗PPP



实用连续技推荐

连续技1
J重K > 近重K > ←↙↓↘→轻P
连续技2
J重K > 近重K > →↓↘轻P > ↓↘→↓↘→PPP
连续技3
↓重K > ↓↘→↓↘→PPP
连续技4
重K > EX←↙↓↘→P > ←↙↓↘→K > P > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
近轻P > 中P > 重P > ←↙↓↘→P
连续技2
EX↓↙←K > →↘↓↙←P
连续技3
→中K > →轻K > →↓↘K
连续技4
近轻P > 中P > ↓重K > 重K > 斜J轻P > 重P



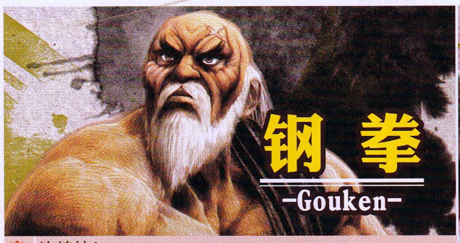
实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > →↓↘P
连续技2
近中P > →↓↘P
连续技3
近中K > EX←↓↙P
连续技4
J↓重P > 中P > EX→↓↘P > PPP



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > 近轻P > ↓轻P > ↓↘→P
连续技2
EX↙↓↘→↗K > 近轻P > 近重P > ↓↘→P
连续技3
←↓↙K > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
J中K > 重P > ↓↘→轻P
连续技2
J重K > 重P > EX→↓↘P > →↓↘重P
连续技3
EX→↓↘P > ↓↘→↓↘→PPP或KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > →↓↘中K
连续技2
J中K > ↓轻K > ↓轻P > →↓↘K
连续技3
低空空中↓↙←K > →↓↘中K > EXSA取消冲刺 > ↓↙←↓↙←KKK



实用连续技推荐

连续技1
J重K > →中P > ↓↘→重P > ↓↘→P > P
连续技2
SA > →中P > ↓↘→重P > ↓↘→P > P
连续技3
斜J中P（空中命中）> ↓↘→重P > ↓↘→P > P



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓中P > ↓↙←中P
连续技2
↓↙←重P > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→PPP
连续技3
↓↙←轻P > ↓↘→↓↘→K



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓轻K > ↓↘→轻P
连续技2
→↘↓↙←K > 重P > ↓↘→重P > ↓↘→↓↘→P > ↓↘→↓↘→PPP
连续技3
↓↘→↓↘→KKK > J↓↙←中K > EX↓↘→P



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻P > 中P > ↓↘→K > 中K
连续技2
↓轻K > ↓轻K > ↓轻K > 中↓↙←K
连续技3
J中K > 近中P > ↓↙←中P
连续技4
中P > EX↓↙←P > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→KKK

罗特里克博士 和忘却的骑士团



罗特里克博士

原名为“贾恩·皮埃尔·罗特里克”，是国家自然历史博物馆的考古学家，喜欢各种解谜和思考，沉着冷静头脑聪明，但不擅长与人交流，而且说话口气总是很糟糕。他所做的一切都是为解开活宝藏之谜。

苏菲·库贝尔坦

巴黎大学的大学生，博士的助手，拥有能够看到寄宿在活宝藏中隐藏精灵的特殊能力。

按键说明

剧情对话时

A键	继续剧情对话、确认分支等
Y键	选择分支

移动地图、街边地图操作

摇杆或十字键	移动
A键	对话、调查、确认热点
X键	展开菜单
Y键	选择地名等关键词

菜单操作

X键	关闭菜单
L/R键	切换菜单显示

迷宫地图操作

摇杆或十字键	人物移动
B键	持续按住B键，配合摇杆或十字键可以拖动视角
A键	触发各种事件
X键	展开菜单
START键	重置区域

战斗操作

L/R键	显示敌人的情报
X键	显示手中的“有生命的宝物”和宝石

~流程攻略~

“如果说，世界上哪一座城市是真正分为“表世界”和“里世界”的，那么这座城市非巴黎莫属。不知道各位玩家有没有看过维克多雨果的小说，这位法国浪漫主义作家在多部作品之中都提到了有关巴黎的地下世界。他在《悲惨世界》中将巴黎的地下水道比喻成“肠子”，口袋认为这个比喻实在是太拔群了，如果说19世纪末的巴黎是个巨大的怪物，那么它的下水道就必然是这怪物的肚肠了。雨果认为，在巴黎下水道中生存的这些社会最底层的贱民，他们在这个世界中至少是享受公平待遇的，所以他将这里称为“公平之城”。

游戏的舞台就建立在铁塔尚在施工、巴黎世博会这段时间里，也就是19世纪末的法国巴黎。这里聚集了许多探险家，他们不停地在地下的洞穴中探索，希望找到传说中“有生命的宝物”。这些探险家聚集在歌剧院地下的酒馆中，带着不明来历的谜之地图，不停地挑战冒险之旅。只有勇气与智慧兼备的人才能得到财富和荣誉，而大多数的人都会死无葬身之地。

在国家自然史博物馆工作的考古学家“让·皮埃尔·罗特里克”博士和他的助手“苏菲”一起，开始了寻找“有生命的宝物”的冒险。就在这个时候，一位名为“玛丽”的女人出现在他们面前，她带来了一台奇妙的“幻灯机”，这台奇妙的机器竟引发出100年前没落的波旁王朝中，路易十四隐藏的巨大宝藏……！

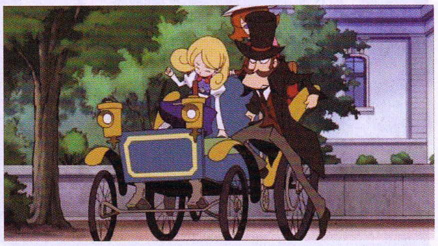
好吧，关于本作的背景就介绍到这里。众所周知，口袋是个解谜控（众小编纷纷投来鄙视的目光：除了我们几个之外还有谁知道？）好吧，那么我的确是个解谜控，DS上的冒险解谜类游戏当然都通关过啦，所以我可以很负责地告诉大家：这游戏虽然写着是个RPG，但里面的解谜因素中，有一半是属于动作解谜，而不是单纯的动脑筋而已。很多玩家担心这东西是抄袭雷顿，口袋在这里要郑重声明，KONAMI不是个喜欢照抄别家的公司，这东西最多算是抄他们自己以前做过的《我们的太阳》系列吧，也可以说这二者是非常相似，喜欢《我们的太阳》系列的玩家一定会喜欢这部作品的。我不知道那些不明真相的喷子究竟在纠结些什么，不过这游戏和LEVEL5的雷顿教授在系统上根本就是两个概念。至于那礼帽和燕尾服嘛，19世纪末期，欧洲只要是个有点学问的人就会这身打扮的，这俩容易混淆的角色，一个是教授，一个是博士，打扮差不多也是很正常的事情。”

序章

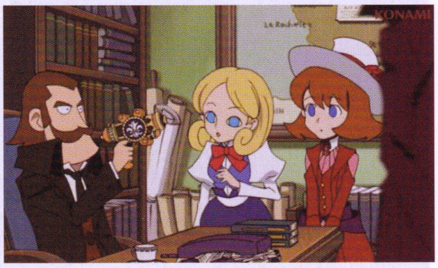


游戏起初先输入名字，然后开始了过场动画。罗特里克博士和助手苏菲在某个地下洞穴里艰难地爬行着，结果根据地图的误导，害得博士差点掉进满是熔岩的陷阱里。这时镜头一转，到了地面上大张旗鼓开着新闻发布会的斗技场旁，古斯塔夫•布罗肯斯坦博士很无耻地依靠贬低罗特里克来往自己脸上贴金，大家都被他给骗了，以为开发地下遗迹、挖掘财宝的人是眼前这位壮汉呢，其实他那张地图根本就是乱画上去的——虽说人不可貌相，但老实说，与其说这家伙是个“博士”，还不如干脆点说他是个拳击手更靠谱一些。

剧情结束后进入迷宫模式，这时要记得随时存盘。控制罗特里克博士往前跑，路上不要被来回走动的警察发现——当然如果被发现也不会死，只是会被丢回迷宫入口罢了，这样就又要重新跑一次了......所以大家要多加小心才是。话说这些警察其实很笨的，在他们背后保持2cm（3DS上屏）的距离就不会被发现，而侧面则要稍微远一点了，尽量不要站在他们正面，否则很快就会被发现，其实被发现也不一定会被捉到，你还有几秒的时间跑回入口或者下一个出口的地方。另外，箱子也可以好好利用一下，因为如果在被箱子挡住视线的情况下，那些警察就算看见箱子在眼前移动，只要没看见你，他们就会保持无动于衷的态度，简直太傻了！不过就和经典推箱子游戏一样，你只能推它，想拉回来是不可能的，所以记得要给自己留好后路。



房间比较大的时候可以按住B键，配合摇杆或十字键拖动视角来策划行动路线，找出规律，善用箱子铺路就可以了。来到上面的房间里，可以从箱子中得到两块石榴石，这东西的用法一会在战斗模式里会讲的。接着转身来到小地图右边的隔间里，从地下2层上到地下1层。博士研究地图之后让苏菲去解谜，其实这个“CROSS WORD（纵横字谜）”很简单的，你要这么想：KONAMI不是为了难为我们才做的这个游戏，所以也不可能让日本人去学法语啦。玩家只要先确定最长的一个单词，然后其它单词搭配交叉字母摆放就可以了。提示用的灯泡和投降用的白旗尽量别用，否则会影响章末的得分。在这里提醒玩家一下，最长的横向字母是valoir。解开谜题后，博士用棒子敲了敲胡狼的脑袋，于是装满了财宝的密室开启了。



下面进入战斗模式，这画面做得太棒了，强烈建议玩家开启3D效果。战斗数值的计算方式相对来说比较复杂，除了要考虑属性相克之外，还有远程和进程的关系，再加上附近活宝的属性影响以及台座裂纹等细节，用自己的攻击力减去对方的防御力，所得的结果才是输出的伤害数值。下面简单介绍一下属性相克的例子：兽克人，人克鸟和鱼，鱼克鸟和兽，鸟克兽，而木属性和强弱几乎没有影响。裂纹的台座会使战斗产生不稳定因素，有可能攻击变高，但也有可能变低。如果将活宝按照一定的顺序排列，就有可能触发“合体技”，合体技会使战斗局面更加稳定。最后，想要降服活宝就别把它打死了，要留一点血（在指示计当中使指针处于蓝色位置就好），打死就不能继续用了，要回酒馆找米蕾蒂买复活石碑才行。战斗后得到女神像，外加两块石榴石和一块紫水晶。



米雷迪

歌剧院地下酒馆“假面”的店主，向冒险者们出售各种寻宝的地图。

第一章 巨大的谜团

收服女神像中栖息的活宝后，博士和苏菲听到守卫的脚步声，于是赶快溜走。警长认定这个做好事不留名的活雷锋除了罗特里克之外别无他人，另一方面，大街上到处都是布罗肯斯坦博士吹嘘自己伟大发现的头条新闻，一男一女默默地向自然史博物馆走去。阁楼的办公室里，苏菲边看三个火枪手，边沉浸在英雄救美的小说情节当中，充满了对王室的憧憬和期盼，结果博士非要在一旁泼冷水，还真是不解风情啊......这时突然有人敲门，苏菲开门一看，正是刚才走在路上的一男一女。原来他们是来找博士帮忙的，叫做“玛丽”的女人带来了她的传家之宝，但这些东西看上去只是箱子里的一堆零件罢了，我们要想办法把它拼合起来。这是最简单的一个拼图游戏，格子一共分为三成，只要把相同颜色的版块放在同一层就可以了。需要注意的是，按住L/R键再用触笔拖拽可以改变单个拼图版块的方向。拼好的传家宝看上去像是一把手枪，上面还带有蓝底白纹的百合剑纹章，这是法国皇家的标记，上面还用高卢语记载着一行意义不明的小字。其实这东西根本就不是手枪，而是一柄投影仪，只不过和普通的投影仪不同，这东西是专门读取钻石切割时留在纹理之中的密码用的。杰克•玛丽韦德克，那女子的远亲，自称索邦学院的教授，他带来了一块硕大的钻石以及投影仪的镜头，这镜头是某位冒险家在迷宫最后的角落中，从一只蛋形宝箱中开出来的，但刚打开箱子，那人就死于非命了......原来他们都不知道活宝的存在，莽撞行事必死无疑啊。这时博士提出了疑问，为什

么波旁王朝的遗产之一，前几天刚刚被盗的这块69.03克拉的蓝钻会在韦德克的手上？

这时，门口突然闯进几个白衣杀手，还好苏菲冷静地召唤猴子奇奇阻挠了他们的计划，博士带着苏菲和玛丽驾车逃跑……一段动画结束后，一行人来到位于巴黎歌剧院地下的酒馆栖身。有个名叫克劳德的家伙声称，他们是一群寻找巴黎地下宝藏的冒险家，另外巴黎这个地区的警长极为讨厌冒险家，还说明天一整天都要监视罗特里克博士一行。就在这个时候，博士指着手里的“凡尔赛宫导览”说，谜题的答案已经揭晓了……凡尔赛宫导览，是太阳王路易十四亲手打造的凡尔赛宫专业导游图鉴，一共分为26个段落，将凡尔赛宫一览无遗……话说这怎么也算是个国王吧，没鸟事干了搞这导游书干什么……不过和刚刚蓝钻上射出的密码一样，第15章中刚好有一段话：“从喷泉左边绕半圈”。

第二天，一行人打算前往巴黎西南郊的凡尔赛宫。地图上红色标记是出发点，蓝色标记是目的地，而绿色标记则是玩家当前位置。这时虽然可以去凡尔赛宫，但口袋建议大家有空先做做分支任务，因为这游戏里除了迷宫中之外，几乎没地方再去练级了，碰到主线任务最终BOSS的时候肯定会卡关的说。要接任务就去当前地图红色的地方，巴黎歌剧院，从入口直接进去就会到达地下的酒吧，在米蕾蒂那里除了可以接受支线任务之外，还可以鉴定、复活和交易宝石等等。另外这些分支任务都是可以重复接的，虽然第二次就没有新活宝可以捉了，但相对的，打赢了重复迷宫之后会得到复活石作为奖励，开箱子也还是会开出宝石的，活宝的级别练得越高，到时候打关底BOSS也就越轻松。

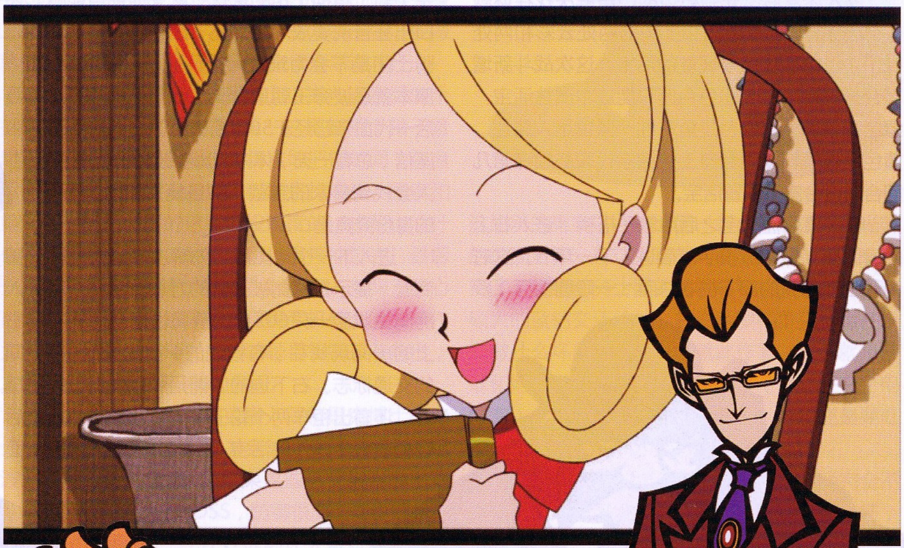
第二章 前往圣保罗大教堂

尽量把三个支线都做完，顺便还能练练级，接着去大地图左下角的凡尔赛宫，到达宫殿右上角的喷泉附近时，让博士从喷泉左边绕半圈再到右上角得终点就可以完成谜题了。来到圣保罗大教堂后，在门口的黄色缩放点查看教堂右下角的纹章，进入迷宫。这个迷宫有喷火柱，被喷到虽然不会死，但会很容易被敌人发现。箭柱也很讨厌，被射中之后就会从墙上掉下来。从第一个地图射箭那里掉下去之后可以拿到一个宝箱，然后玩找茬的谜题，两个不同点都是人的手。第二个地图右边掉下去后先进房间解决字谜收服一个活宝，出来后拿箱子。

来到地下二层发现这里不是警察在巡逻，而是戴着面具的怪人。先推一个箱子铺路，走到右边进入下一个地图，解开扫雷的谜题。这里的扫雷和我们玩的WINDOWS扫雷正相反，它上面写着9就代表周围的9个格子都是空的，而0代表周围9个格子都是雷，空的格子一个都没有的意思，这个扫雷谜题结束后，敲出来的形状是个对称的心形。收服活宝后再回头重新推3个箱子来到左下角，进入地下三层。

先去左上角的房间里解开拼图谜题收服活宝，然后再去右下角开门解谜，问题是该图中有几个三角形和四边形，答案是△△△口口，解谜后存盘进入BOSS房间。目前除了身上带的3个活宝外，在这次迷宫里也收到鱼、鸟、木这3个活宝，所以选择的余地很大。这BOSS是野兽系的，而且攻击力非常高，又无法收服，所以必须速战速决，尽量找些高攻击且血量还不少的活宝，尽量选择攻击达到150以上的，把损失降到最低。解决BOSS后，从蛋宝箱中得到第二片镜头，里面又提示了凡尔赛宫的某页导览，看来提示还是在凡尔赛宫里面。







简·鲁格兰

黑手党下部组织的小头目，和保罗是一兄弟，总是一起行动，矫揉造作，喜欢女人。



保罗·鲁普提

黑手党下部组织的小头目，和简总是一起行动，喜欢机械工程学，经常做一些小发明。

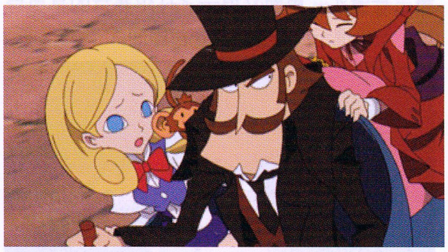


杰克·玛丽·韦德克

挂着索尔伯努大学教授的名字，玛丽的远房亲戚，一直在借着黑手党做些见不得人的勾当。

第三章 重返凡尔赛宫

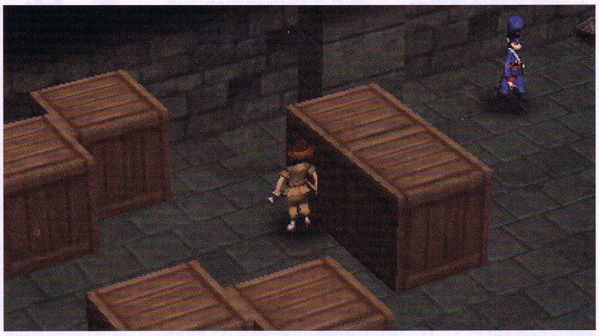
为了下一章结尾时的BOSS战，劝大家最好先回家练练级。任务是随机接的，米蕾蒂会根据玩家的级别来建议不同的任务，如果找不到自己想要的活宝任务，也可以返回主菜单再重新接任务。这里至少要拿到五只2星活宝，也就是攻击在200以上的来帮忙，除了身上携带的3只之外，其它两只也可以备用。回到凡尔赛宫，来到最上面的目标周围，这次画线也是顺时针画出大半圈，得到下一个迷宫的位置是巴黎东边的巴士底狱广场，纹章在雕像台座上。



第四章 前往巴士底狱

进入迷宫后，先到右边的门里解决找茬谜题（4处错误分别是左边和上边的两处云彩和两处叶子），然后收服兽属性的活宝。这次战斗新增了台座颜色限制，粉色台座只能放木属性活宝、绿色是兽属性，紫色是鱼属性，蓝色是人属性，黄色是鸟属性；而台座上的数字代表必须在第几回合在该台座上放置活宝。

收服兽属性活宝之后用箱子搭桥，进入右上的房间里，做完纵横字谜后进入下一环节。这时会遇到韦德克的部下白衣杀手，一段剧情后，罗特里克博士和玛丽一起掉到地下二层。进入右下角的房间里开个宝箱之后用箱子搭桥，这段搭桥有点费劲，左边缺口要搭3个，右上边缺口要搭两个，还得注意来回走动的警察。进入右边房间后做一道扫雷题，这个题目很费劲，敲出来的形状是个对称的类似水母的东西……推荐玩家可以在做扫雷之前先存盘，敲几次记下形状后再读档，这样就不会扣分了，虽然有点赖皮的嫌疑。解谜后先不要着急向前走，退回来再存盘一次，因为苏菲不在，玛丽无法看到活宝的属性，所以这一仗真的很难打。它的血有780，是鱼属性的活宝。



进入下一阶段的房间时可以先去拿箱子，然后过箭塔时不要被射下来，否则就会被警察捉到……接着做一个拼图的谜题，进入下一个地图后遇到个铁面具骑士……说是骑士的话，也忒小了点，根本就是个孩子，他试图像其他骑士一样过来捉我们，结果被猴子奇奇给制服了囧……这孩子自称剑与花瓣骑士团的骑士之一，名叫洛洛。这家伙虽然看起来只有10来岁，却彻头彻尾是个骑士精神十足的家伙，就凭他那点能耐，还口出狂言说要放玛丽一马，因为玛丽是个女的，骑士团是不会为难女人的囧……话说这骑士团，原本就是波旁王朝皇家骑士团，虽然波旁王朝最后一代血亲已经于50年前去世了，但骑士团仍然坚信，总有一天，体内流淌着波旁王朝血液的传人会找到皇家的宝藏，并且复兴王朝。而玛丽的身份究竟是……？

进入下一个地图后，先解决一道找规律的智商题，提示是两侧被夹着的方块变色。接着进入房间里收服一只605血的兽属性活宝。接着到右上的房间玩找茬，有错误的4个地方分别是中间的交通标志、右下边的店铺招牌以及右下角的矮桩，还有出租车两个轮子中间的喷漆颜色。之后轻松收服木属性的活宝，接着进入左边满是铁面具骑士巡逻的房间里，按照：中、下、上、下的顺序直接冲向左下角的入口，不要管是否被发现了，这房间里的柱子之间到处都是陷阱——不过你也可以故意掉下去一次，因为里面毕竟有个宝箱。

来到地下四层，路上遇到苏菲……这丫头很强，把两个白衣杀手直接绑起来了，说他们在房间坍塌的时候震晕过去了，汗……最终BOSS是人属性的，HP有1300，只能消灭不能捕捉，只能用路上捉到的兽属性高攻的两只活宝对付它了，如果不够再加点别的吧，BOSS攻击也挺高的，注意别让宝贝被打死了，输出实在不够时也可以拍宝石凑数。打败BOSS后又得到新的镜头，让博士逆时针绕原形广场一周，再去往右上角的终点就解决了。

出门后是一段过场动画，警长率领大批警察守在迷宫门口打算逮捕罗特里克，结果韦德克不知道从哪里搞到一只凶残的怪物，胸前还有一块巨大的红宝石，这家伙几下就打翻了一大群警察，然后从众人眼前捉走了玛丽。



古雷格瓦尔·哥特

冲锋在城市治安前线上的巴黎市老资格警官，虽然认可罗特里克的才能，但很不甘心。



高斯塔夫·布罗肯修坦因

巴黎地下冒险者之一，单方面地将罗特里克视为自己的竞争对手。

第五章 前往圣玛格丽特岛

准备好两个强力的兽属性活宝和一个强力的鱼属性活宝，攻击都要在400以上的，再准备两个兽属性复活石和一个鱼属性复活石，然后来到圣玛格丽特岛入口。进入迷宫后先下楼拿个箱子，然后往上走，解决图形叠加顺序相反的规律谜题后收服一只鱼属性活宝，记住刚才一定要拿箱子里的宝石，否则攻击力肯定不够收服它。躲过滚石机关后开个宝箱，然后进入上面的小门，结果里面还有些什么双矛花瓣骑士团的守卫，管它是什么守卫，只要别被捉到就好。

拿了守卫旁边的箱子之后先到上面做个扫雷的谜题，图形是个对称的菱形钻石形状。进门后收服兽属性活宝，这东西攻击不低，要小心别被弄死了……接着出来推箱子，到守卫右边的房间里做个拼图谜题，进入房间后开始BOSS战，BOSS起初是人形，1800血，打败它之后它会变身为兽形，1700血。注意别让自己的活宝死了，否则到关底之前撑不下去的。

BOSS逃跑之后，我们来到地下二层，躲过石头先进上面的房间里，找到4个不同之处（其中两个在树梢上，两个在水中倒影里），接着在里面的房间收服鸟属性活宝。刚出到中间一排有滚石机关的房间就直接冲进右上角，不要管什么守卫不守卫的，大不了先存盘。然后做扫雷的谜题，敲出来的形状是狮子座的星座符号。



进入新地图后迅速跑过滚石机关的房间，开个宝箱后做拼图谜题，只有一个图比较难拼，就是那个橙色的，提示是T形反过来放在左数底边第三格起。存盘后进入BOSS战，这次BOSS先以兽形态出现，攻击力强得让人难受，打同属性个怪基本都是400-500血。建议前期堆一两个宝石，然后以鱼属性的活宝磨一些血，最后看BOSS剩血不多时再用兽属性高攻击的活宝上。人形比较好打，三只兽属性的活宝就可以把它的血打到见底了，加上宝石和其它一些牺牲品，怎样也能熬过去的。

第六章 最终决战

别以为打败会变身的BOSS就可以松一口气了，先提醒大家一下，最终BOSS强得没话说，所以在前往巴黎圣母院之前一定要去做支线，否则就会像口袋一样哑巴吃黄连的——打不过的话，整个迷宫就全部重置ORZ

建议大家至少拿3个攻击400以上的人形、5个500以上甚至600的兽形（因为兽属性活宝的攻击原本就很高，所以尽量找级别高的）以及若干攻击400以上的牺牲品。口袋去打最终BOSS的时候，身上已经攒了40个活宝了，低级任务几乎不做，要做就做3-4星难度的，不过也要讲究循序渐进才行。

圣母院的纹章在左边房顶上，进入迷宫后做个拼图谜题，然后来到地下2层，这里的两个箱子看起来简单，实际却需要十分精准地把握时间，存盘后多试试吧。接下来左边的谜题是找规律，图案和第一幅一样。之后的迷宫都没难度的，找茬也没什么，至于机关简单的场景也可以直接冲过去。最后一次扫雷倒是很纠结，形状是个香蕉……如果没耐心可以存盘退出来多试几次并且用手机什么的拍照作为参考。而最后一道找规律的题目答案是三角形，之后存盘来到最终BOSS的房间。

过场动画讲的是韦德克潜入罗特里克博士的办公室偷走了所有的活宝，并且试图用这些活宝开启波旁王朝最终的宝藏……结果这些活宝被召唤出来后合成了一只巨大的BOSS，防御很高，血也很多，攻击就更不用说了……还好提前让大家做了准备，用人属性的活宝探路，再用血多级高的兽属性高攻活宝上去猛抽它吧，金羊之书和巡礼者的石碑位置摆好可以打出攻击×2的特殊效果哦。别松劲，因为这BOSS是三段战斗的，鱼属性垮台之后又来了个木属性的第二阶段战斗，不过木属性的攻击不是很高，只要整体实力在，就不怕磨不死它。第三阶段的BOSS是鸟属性的，这时什么也不要管了，看谁攻高就让谁上吧，死不死什么的都无所谓了……

最后，BOSS终于被击败了……原来是波旁王朝的最后一代国王知道自己的统治地位已经摇摇欲坠了，为了积累实力，并且选出智慧和勇气兼备的明君，特地安排的一系列试炼……可玛丽不愿作为波旁王朝的新女王，于是她假装加冕，然后提出“国家到此为止、骑士团解散”的壮举。就此，剑与花瓣骑士团、双矛之花骑士团全部解散，所有成员都将得到向往已久的阳光和自由。

伴随着悲壮的圣唱，大堂崩塌了，玛丽充满遗憾地望了望倒在地上的韦德克，看来他是无福消受这甜美的果实了。骑士团一行人来到了充满光明的地面世界，在这大喜的时间里，警部竟又来阻挠了，结果前骑士团的统领将韦德克盗走的那颗硕大的蓝钻交还给他，并说明罗特里克博士并没有做什么坏事，于是此事就此作罢。之后就是苏菲和博士享受甜蜜一刻的时间了（虽然还有个电灯泡），所以口袋就不再唠叨啦，不过还是要吐槽一句：草食男你伤不起啊！！！

最后，KONAMI这部作品虽然跟雷顿完全不像，但玩起来可没那么痛快啊，不但要动脑筋，还考验手法和耐心，尤其是快速心算能力，一般人玩起来可能会很累吧，总之口袋打这东西打了15小时之久，真的，从来没玩过这么长时间的RPG。这游戏虽然没什么二周目的剧情，不过通关之后还可以打任务玩，收集谜题也是很有意思的事情，255道谜题的意义并不是非常重大，口袋认为这游戏的亮点在于迷宫里的机关，玩动作解谜要素比那些无所谓的谜题开心多了……（硬核吐槽：也不知道昨天是谁在那气急败坏地说迷宫里推箱子坑爹来着）……好吧，口袋的任务已经圆满达成了，支线大家就自己去琢磨吧，很好玩哦，我们下次解谜游戏再见！





克劳德·巴罗

巴黎地下冒险者中的一员，是孤僻的罗特里克难能少有的朋友，为人冷漠，但喜欢女人。



玛丽·贝尔特瓦斯

没落贵族家的千金，为了解开家族自古流传下来的“投影枪”的秘密，特别去造访罗特里克。

レイトン教授と 奇跡の仮面

一切的开端是由一封邮件引起的……有一天，雷顿教授收到老同学夏洛尔的来信，说是她所居住的小镇上出现了一位自称“奇迹绅士”的怪人，随着怪人的出现，小镇上也开始发生一系列不可思议的事件……她邀请雷顿教授和助手们来镇上帮忙解开奇迹绅士的谜团。正当雷顿教授一行走在这座小镇的景观大街上，边谈论此地的繁华，边欣赏观光游行礼队的时候，眼前一位马戏团的小丑被气球的线绳给缠住了，由此进入经典的解谜模式。帮他解决问题后，人群中突然发出了女人的尖叫，不可思议的事件又发生了，戴着诡异假面的奇迹绅士出现在小镇上空，周围的人们见状后惊惶失措，四散奔逃，逃得慢的竟然被化为了一尊尊的石像！雷顿教授与助手们登上马匹，打算追赶在夜空中飞翔的奇迹绅士——口袋在这里要插一句，骑马追逐奇迹绅士是个很有特色的小游戏，类似纵版的赛车游戏。雷顿教授纵马在道路上前进，路上有减速的障碍木桶和加速的胡萝卜，遇到岔路的时候也要跟着目标走才行，否则就会不停地重复失败的路段……操作方法是用触笔在下屏上左右拖拽控制方向，吃到胡萝卜后不但可以加速，还可以在短时间内踢碎木桶。眼看就要追上那个怪人了，可他竟然丢下两颗烟雾弹逃走了……由于篇幅限制，剧透到此结束……有想知道剧情的玩家可以QQ上呼叫口袋，支持语音讲故事哦

本篇全谜题 流程攻略



攻略说明

- 本攻略包括完整流程
- 全部金币收集地点
- 流程中全部谜题解析
- 附表为全地图

序章

地点	パレード通り
流程	1.调查中间紫色的霓虹灯招牌 2.调查左边紫色的霓虹灯招牌 3.调查中间的帐篷 4.调查喷泉 5.调查被气球线绳缠住的コマーニ后，得到谜题001 6.解决谜题后自动进入剧情动画 7.骑马小游戏模式



←从这个繁华的大街开始，雷顿系列展开了新的不可思议故事。

第一章

地点	パレード通り
流程	1.调查石像 2.和刚刚出现的男子アルダス对话 3.利用刚刚学到的缩放功能（放大镜呈红色时表明有事件可以发生，蓝色时可以进行镜头缩放）调查左边蓝色招牌，听取收集硬币的说明。 4.调查帐篷后听取关于移动模式的说明，之后就可以从帐篷移动了。
金币	•アルダス所指的木箱 •喷泉雕像上 •左边粉色招牌建筑的屋檐 •帐篷右边蓝色的屋檐

地点	大テント
流程	1.听取关于记录的说明，当下屏显示路克的背包时就可以记录了 2.调查小丑后可以进行缩放，缩放后和哭泣的孩子对话得到谜题002 3.解决迷路孩子的谜题后就可以去美术馆广场了。
金币	•左边的灌木丛 •左边店铺2楼亮灯的窗子 •右边店铺2楼亮灯的窗子 •大帐篷下缘突出的部分

地点	美術館前広場
流程	1.和警官对话出现新场所 2.再次和警官对话后コマーニ出现，得到谜题003
金币	•左边街灯下面 •左边尖塔亮灯的窗子 •美术馆屋檐下三角形的墙 •右边街灯顶端

地点	屋台通り
流程	1.调查小车玩具得到谜题004 2.和店铺老板ヤッタイ对话得到谜题005，完成后开启机器人小游戏
金币	•玩具车 •店铺屋檐下 •左边建筑2楼左侧窗子 •店铺柜台左边的花盆

地点	レドール邸の門
金币	•街灯顶端 •レドール府院内右边的树 •左边的花坛 •屏风上的爬山虎

地点	レドール邸・庭園
流程	1.进入后自动发生过场动画，和シャロア对话后进入客厅
金币	•左边最里面的石像 •楼梯右边的树丛 •烟囱 •露台上的小窗

地点	レドール邸・応接室
流程	1.和シャロア对话 2.调查右边的衣柜得到谜题006 3.回到镇上
金币	•右边的衣柜 •右边衣柜下的抽屉 •シャロア上面的吊灯 •右边椅子后面的地板

地点	レドール邸・門
流程	1.和レドール府的佣人对话

地点 屋台通り

流程
1.和アルダス对话，使用缩放功能。
2.对话后调查里面的铁箱可以得到收藏品【モダンテイストな土器】

金币
•缩放后右边最里面建筑的招牌
•缩放后アルダス身边像坛子一样的东西
•缩放后左边建筑2楼的窗子

地点 大テント

流程
1.和コッペリア对话后得到谜题007

地点 パレード通り

流程
1.和1.アルダス对话后调查木箱，得到收藏品【ぶっきらぼうステッキ】
2.和喷泉前的セレナ对话得到谜题008
3.和警官对话后开启美术馆前广场以西的新路线

地点 繁華街

流程
1.和ニルス对话后可进入时装店内

金币
•有落地窗的店铺2楼的窗子
•左侧落地窗下面
•最里面天空的气球
•左起第二幢建筑外墙上的灯

地点 貸衣装屋

流程
1.调查罐子得到收藏品【ひしゃげた手鏡】
2.调查右侧收银台里面窗帘上的面具得到谜题009
3.和店铺女主人ラプンシュ对话得到谜题010，完成后开启店铺小游戏
4.出门后开启通往纪念碑前的新路线

金币
•右边装衣服的架子下的抽屉
•右边最里面架子上的蜡烛
•最里面弧形架子上的箱子

地点 記念碑前

流程
1.调查纪念碑左侧的草丛得到收藏品【「入念なつりばり」】
2.和小丑ジャグラー对话得到谜题011，解决后可开启通往ヒトコブホテル的新路线

金币
•右边第二座拱门
•左边最里面的指示牌（多调查几次）
•左边的人像
•纪念碑上面

地点 ヒトコブホテル前

流程
1.和1.ダンチョー对话后可选择红或者白兔子，开启剧场小游戏
2.调查眼前的招牌三次后可缩放，缩放后调查酒店的窗子得到收藏品【やくたたずの塗料】

金币
•酒店右边尖塔下的霓虹灯
•酒店入口上方的窗子
•缩放时的骆驼招牌
•缩放时酒店右边的顶端部分

地点 ヒトコブホテル・ロビー

流程
1.调查左边最里面的储物柜得到收藏品【ささやく名盤】
2.和员工パスカル对话得到谜题012，解决后可进入客房

金币
•桌子上的花瓶
•员工上面的吊灯
•最里面挂着的画
•最右边的弧形窗子

地点 レイトンたちの客室

流程
1.进入后第一章结束

第二章

地点 教室

流程
1.调查左边第二张课桌得到收藏品【マム万年筆】
2.调查左边墙上的挂钟得到谜题016
3.和老师对话得到谜题013、014、015

金币
•最左边的灯
•右边墙上的板子
•右边的画框

地点 エントランス

流程
1.调查右边放伞得地方得到谜题017
2.和ダルストン对话后开启新路线

金币
•中间的石像
•天上右边的灯
•左下的储物柜

地点 セントバーンズ高校前

流程
1.去レイトン家

金币
•学校左边的小窗
•学校右边的小窗
•右上方的黄色方块
•左边的草丛

地点 レイトン邸前

流程
1.进入客厅

金币
•中间柱子的底部
•右边的河流
•2楼右边的窗子
•烟囱

地点 ダイニング

流程
1.缩放后调查果汁得到谜题018
2.和母亲ルシール对话后开启高中前通往住宅街的新路线

金币
•暖炉
•沙发上的靠垫
•沙发旁的灯
•缩放时的椅子
•缩放时矮架上的瓶子
•缩放时窗边的钟

地点 住宅街

流程
1.和グロリア婆婆对话得到谜题019，完成后得到新的店铺小游戏
2.前往商店街

金币
•自来水井
•井旁边的水桶
•右边的桶
•右边晒干的裤子

地点 住宅街

流程
1.和グロリア婆婆对话得到谜题019，完成后得到新的店铺小游戏
2.前往商店街

金币
•自来水井
•井旁边的水桶
•右边的桶
•右边晒干的裤子

地点 商店街

流程
1.调查左侧的蔬菜得到收藏品【サイケデリックハニー】
2.和ライオネル对话得到谜题020

金币
•右边墙上的灯
•井盖
•中间的木箱
•左边店铺吊着的篮子

地点 商店街の裏道

流程
1.和ダンフィン对话得到谜题021，完成后得到剧场小游戏的新剧本

金币
•调查两次左边屋檐下的鸟巢
•正面最里面房子的烟囱
•左边摇动的招牌

地点 町はずれ

流程
1.调查灯得到收藏品【こころもとないランプ】
2.和ローラン对话后回家，来到自己的房间

金币
•中间偏右的树
•栅栏右边的草
•栅栏左边立柱的顶端
•烟囱



地点 レイトンの部屋

流程
1.调查右边书架最上面可以打开的柜子得到收藏品【両親のにがおえ】
2.调查桌子右边的架子得到谜题022
3.调查桌子上的灯后发生剧情，晚饭过后前往ランド家

金币
•地球仪
•墙上的挂钟
•床边墙上的照片

地点 ダイニング

流程
1.和ローラン对话得到谜题023
2.和ルシール对话得到谜题024

地点 セントバーンズ高校前

流程
1.和コリー对话得到谜题025

地点 住宅街

流程
1.和1.ダルストン对话得到谜题026
2.前往ランド家

地点 おもいでの丘

流程
1.前往アスコッド家

金币
•右边树下
•石头
•左边的小树枝
•左边的木桩

地点 アスコッド邸前

流程
1.调查左边2楼的窗子得到谜题027，解决后第二章结束

金币
•右边的烟囱
•屋檐下最右边的窗子
•道路右侧的盆
•左边的灌木丛

第三章

地点 レイトンたちの客室

流程
1.调查右边床上的枕头得到谜题028
2.调查床中间桌上的灯得到收藏品【まどろみざまし時計】

金币
•两张床中间墙上的画
•里面床对侧的灯
•左边架子上的书

地点 ヒトコブホテル・ロビー

流程
1.和エリザベス婆婆对话后可以完成漏掉的谜题，当前有28个
2.前往镇上

地点 ヒトコブホテル前

流程
1.和第一章遇到的迷路的孩子对话，带着她一起前往パレード通り

地点 記念碑前

流程
1.可查看在过去篇中的ステピアノ赞美诗

地点 繁華街

流程
1.和フランキ对话得到谜题029
2.和パンチョン对话得到新传闻

地点 美術館前広場

流程
1.和セレナ对话得到谜题030

地点 大パレード

流程
1.和コッペリア对话得到谜题031

地点 パレード通り

流程
1.和警官对话得到谜题032
2.和迷路孩子的母亲对话，得到新传闻
3.前往レドール家

地点 屋台通り

流程
1.和ヤッタイ对话得到谜题033

地点 レドール邸・庭園

流程
1.调查温室得到收藏品【ヒルニの実】

地点 レドール邸・応接室

流程
1.调查左边沙发上的靠垫得到收藏品【うばわれたクイーン】
2.和2.シャロア对话开启通往ヘンリーの書斎的新道路

地点	ヘンリーの書斎
流程	1.调查左边的罐子，得到收藏品【ひいきめな天秤】 2.调查右边的架子得到谜题034 3.调查中间的画和右边的保险箱，再和シャロア对话 4.前往ヒトコブホテル西边的ダルストンの屋敷
金币	•右边书架的画 •左边的架子 •右边书架上方

地点	レドール邸の門
流程	1.和ニルス对话得到谜题035

地点	美術館前広場
流程	1.和ユーミン对话得到谜题036

地点	記念碑前
流程	1.和ハインリヒ对话得到谜题037

地点	ブホテル前
流程	1.开启通往西边的新路线

地点	スターサーカス前
流程	1.和拿着气球的パック对话得到谜题038 2.前往ダルストン邸前
金币	•帐篷入口处的拱门 •左边的小帐篷 •左边椰子树的果实 •右侧木墙和拱门的连接处

地点	ダルストン邸前
流程	1.调查画面最左边仙人掌的根部，得到收藏品【わすれられない記憶】 2.和ダルストン对话后可前往レドール邸の奥以北的市庁舎
金币	•右边仙人掌的根部 •最右边烟囱的顶端 •左边突出的烟囱 •左边仙人掌右边的草丛

地点	市庁舎前
流程	1.前往市庁舎受付
金币	•左边的避雷针 •左边最里面的树 •右板右边的灌木丛 •拱门上圆形的部分

地点	市庁舎受付
流程	1.和女接待ミカ对话得到谜题039 2.调查接待台上的台灯得到谜题040 3.和警官对话后市长出现，和市长对话后来到対策本部
金币	•左边的接待沙发 •左上方的灯 •里面书架上的纸箱 •告示牌上黄色的贴纸

地点	対策本部
流程	1.和シバロフ对话，选择"はい"后会议开始 2.和ブルーマイル一起解决之前由奇迹绅士引起的一系列事件，一共有三次 3.第一次答案：パレードの時間、その瞬間に目をつぶっていた、暗い路地 4.第二次答案：共通点があった、厳重に梱包されていた、空気に触れると消える絵の具 5.第三次答案：お互いに知り合いだった、13人が舞台に上がるのを見た、発見された時は別の服だった 6.三次会议结束后和シバロフ对话得到谜题041
金币	•右边的顶灯 •右边墙上的板子 •投影仪的桌脚

地点	市庁舎・受付
流程	1.和市长对话，得到新传闻

地点	市庁舎前
流程	1.和魔法师模样的ハンナ对话得到谜题042 2.和警官对话得到谜题043

地点	美術館前広場
流程	1.开启进入美术馆的新路线

地点	モンサルトン美術館
流程	1.缩放后调查右边的雕像，得到收藏品【あでやかなスカーフ】 2.缩放后调查正面墙上的画得到谜题045 3.和美术馆的老板オージー对话得到谜题046，解决后得到新传闻
金币	•右边墙上的灯 •左边雕像的左手 •里面的楼梯 •缩放时右边最里面的画 •缩放时左边柱子上面黄色的部分 •缩放时两位客人正在欣赏的画

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.和トリッキー对话得到谜题044

地点	貸衣装屋
流程	1.和ラプンシュカ对话得到谜题047 2.前往スターサーカス

地点	スターサーカス
流程	1.调查笼子上的装饰得到收藏品【あれくるう猛獣】 2.调查天上的舞台灯得到谜题048 3.和团长对话得到谜题049 4.和笼子里的チルチル对话得到谜题050，解决后得到新传闻 5.出门后时间变为傍晚
金币	•右边垂帘的菱形部分 •左边垂帘的菱形部分 •白色的椅子

地点	スターサーカス前
流程	1.和コマーニ对话得到谜题051

地点	ダルストン邸前
流程	1.和ゴンゾ对话得到谜题052

地点	美術館前広場
流程	1.和シャロア对话后发生剧情动画 2.和ブルーマイル对话后第三章结束

第四章

地点	ランドの部屋
流程	1.调查右边最里面的箱子得到收藏品【かげろうレンズ】 2.调查右边最里面的书架得到谜题053 3.调查左边书架上方得到谜题054 4.外出后前往エット・デストリー
金币	•地毯上打开的书 •楼梯上左边的箱子 •左边堆积的书

地点	住宅街
流程	1.和グロリア对话得到谜题055

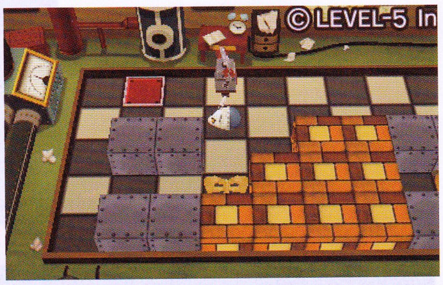
地点	レイトン邸ダイニング
流程	1.和ローラン对话得到谜题056 2.和ルシール对话得到谜题057

地点	商店街
流程	1.和ライオネル对话得到谜题058

地点	商店街の裏道
流程	1.和ダンフィン对话得到谜题059 2.调查中间的灌木丛得到谜题060

地点	町はずれ
流程	1.调查栅栏得到谜题061 2.开启新路线

地点	案内板前
流程	1.调查告示板得到谜题062
金币	•正面偏左的草丛 •长满青苔的空心树干 •从悬崖边伸出的树枝 •告示板右边的灌木丛



地点	まがった道
流程	1.调查左边的灌木丛得到收藏品【ランチの缶詰】 2.和ランド对话得到谜题063
金币	•树根下面 •很细的树叶部分 •附近的灌木丛 •左边粗树的树枝

地点	イエット・デストリー
流程	1.调查イエット・デストリー后得到谜题064 2.追赶シャロア，来到住宅街发生剧情后，得到新传闻 3.前往ランド家，第四章结束
金币	•小河中岩石上的草 •爬山虎比较粗的部分 •巨大的柱子顶端 •柱子上的爬山虎

第五章

地点	レイトンたちの部屋
流程	1.得到新传闻后前往市庁舎

地点	スターサーカス
流程	1.和笼子里的チルチル对话后得到谜题065

地点	記念碑前
流程	1.和警官对话后得到谜题066

地点	繁華街
流程	1.和ニルス对话得到谜题067

地点	貸衣装屋
流程	1.和ラプンシュカ对话得到谜题068

地点	モンサルトン美術館
流程	1.和オージー对话得到谜题069

地点	レドール邸門
流程	1.和グロリア对话得到谜题070

地点	市庁舎・受付
流程	1.和オルトビルセン市长对话得到谜题071 2.和ミカ对话得到谜题072

地点	市庁舎・対策本部
流程	1.石化事件解明 2.和ダルストン对话得到谜题073 3.离开市庁舎后出现通往競技場的新路线

地点	馬車競技場前
流程	1.缩放后调查塔上白色的部分，得到收藏品【敗者のトロフィー】 2.调查骑士和马的招牌后开启通往馬車競技場的新路线
金币	•右边的矮灌木 •售票处上方招牌的马头部分 •缩放时竞技场门上左边的窗子 •缩放时右边的扩音器

地点	馬車競技場
流程	1.调查小屋左边堆积的物品得到谜题074 2.和竞技场老板グスタフ对话得到谜题075 3.打开马车小屋的卷帘门进行调查，而后前往レドール邸
金币	•客席右边的屋檐 •马小屋上面的车轮招牌 •马小屋右边的灌木丛

地点	レドール邸・応接室
流程	1.和ヘンリー对话

地点	レドール邸門
流程	1.和ポリス一起前往パレード通り

地点	オアシス通り
流程	1.和アルダス对话得到谜题076

地点	屋台通り
流程	1.和モミノキー对话得到谜题077，解决后得到新传闻

地点	パレード通り
流程	1.使用缩放功能后遇到ポリス，得到新传闻 2.再次和ポリス对话可以玩骑马的小游戏 3.一共有三个难度，最高难度的分支是：左右右中左中

地点	美術館前広場
流程	1.来到这里后出现赌场的对话剧情，之后前往記念碑

地点	繁華街
流程	1.和ジャグラー对话得到谜题078

地点	記念碑前
流程	1.和マーフィー对话得到谜题079 2.前往カジノストリート

地点	トコブホテル
流程	1.和パスカル对话得到谜题080

地点	スターサーカス前
流程	1.调查左边的树根得到收藏品【ヨルニダケ】 2.和パック对话得到谜题081

地点	ダルストン邸前
流程	1.和ゴンゾ对话得到谜题082

地点	カジノストリート
流程	1.和ハインリヒ对话后出现新路线 2.和パンチョン对话得到谜题083
金币	•左边建筑上小丑的鼻子 •右边建筑上的猪鼻子 •中间偏左的黄色告示牌 •拱廊深处上面的白色告示牌

地点	カジノ・スコーピオン前
流程	1.调查左边的告示牌上面得到谜题084
金币	•最右边椰子树上的椰子 •赌场正面黄色的灯饰 •最左边街灯的顶端

地点	カジノ・スコーピオン
流程	1.再次和フランキ、ナルキス对决 2.拖住7号圆盘，把5号和3号一起挤下来 3.拖住4号圆盘，把2号和9号一起挤上去 4.和ギラン对话得到谜题085 5.缩放后调查右边的桌子得到谜题086 6.缩放后调查赌博机，得到收藏品【てかげんスロット】 7.外出开启新路线
金币	•左边的轮盘 •右边赌博机的下面 •缩放时红色的椅子 •缩放时的吊灯



地点	ストローブリッツパーク
流程	1.和トリッキー对话，完成50道谜题的情况下才能继续前进，得到新传闻 2.乘坐缆车可直接前往馬車競馬場 3.进入公园内部
金币	•右边红色文字的招牌 •售票处的顶端 •门上圆形的部分 •售票处弧形的装饰部分

地点	回転木馬前
流程	1.调查右边的桌子得到收藏品【まさかの当たりクジ】 2.调查旋转木马得到谜题087 3.调查过山车的招牌得到谜题088 4.解决以上两个谜题后前往観覧車前
金币	•正面偏右的柱子前端 •左边建筑物的屋檐 •旋转木马的屋檐 •过山车出发点的屋檐

地点	観覧車前
流程	1.调查茶杯旋转游乐机的树干，得到收藏品【オバケのぬけがら】 2.调查茶杯旋转游乐机得到谜题089 3.调查观览车得到谜题090 4.解决公园内全部4道谜题后シャロア，开启通往制御塔的新路线
金币	•左边树木顶端 •茶杯旋转游乐机旁的灯 •架子左边 •观览车的中心

地点	遊園地の制御塔
流程	1.调查塔顶得到收藏品【おきあがりピエロ】 2.调查控制塔发生剧情 3.返回観覧車前，第五章结束
金币	•控制塔下层右边绿色的尖塔 •控制塔下层右起第二座尖塔 •控制塔下层左起第二座尖塔 •控制塔下层左边红色的尖塔

第六章

地点	アクバーダイン遺跡地下1階
流程	1.本章以迷宫形式出现，遇到松软的泥土可以让雷顿用铁锹挖洞 2.发光的泥土里有金币、收藏品或谜题 3.遇到木乃伊可以挖洞使其落到坑里，玩法类似淘金者
金币	•发光的地面

地点	アクバーダイン遺跡 地下2階
流程	1.有岩石的房间可以推动岩石铺路，玩法类似推箱子 2.在有岩石的房间北侧发光的地面中可以挖到收藏品【達筆なヒエログリフ】 3.第五个房间里发光的泥土中可以挖到谜题091 4.地板有缺口的房间：把岩石按照上-左-下-上的顺序推倒缺口 5.木乃伊的房间：利用岩石干掉眼前的木乃伊，然后利用右边的通道干掉右边的木乃伊，最后把左边的岩石向左-上推，干掉左边的木乃伊
金币	•第二个房间的发光泥土1 •第二个房间的发光泥土2 •第五个房间岩石后面的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡 地下2階
流程	1.有岩石的房间可以推动岩石铺路，玩法类似推箱子 2.在有岩石的房间北侧发光的地面中可以挖到收藏品【達筆なヒエログリフ】 3.第五个房间里发光的泥土中可以挖到谜题091 4.地板有缺口的房间：把岩石按照上-左-下-上的顺序推倒缺口 5.木乃伊的房间：利用岩石干掉眼前的木乃伊，然后利用右边的通道干掉右边的木乃伊，最后把左边的岩石向左-上推，干掉左边的木乃伊
金币	•第二个房间的发光泥土1 •第二个房间的发光泥土2 •第五个房间岩石后面的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下3階
流程	1.第一个房间：按照右-上的顺序推动岩石铺设道路 2.第三个房间里有两块发光的泥土，可挖到收藏品【うみなりの貝がら】 3.第三个房间北边的发光泥土中可挖出谜题092 4.木乃伊的房间：先靠右边走，扳动右侧的机关，挖洞干掉木乃伊，然后把左边的木乃伊引到中间挖洞干掉，最后把红色民爱一引到右上方挖洞干掉（红色木乃伊行动速度要快一倍，小心点） 5.最后的房间：先把岩石推到右侧触发机关，然后再将落下的新岩石推到下面铺路开启拉杆
金币	•第一个房间的发光泥土 •第二个房间的发光泥土 •第三个房间的发光泥土 •第七个房间的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下4階
流程	1.进入大房间后触发战斗剧情，解开谜题093后方可继续前进

地点	アクバーダイン遺跡地下5階
流程	1.有晶簇的地方要让岩石离远一格之后才能撞碎 2.第一个房间：推岩石按照下-左-上-下-右的顺序破坏结晶，另一块岩石按照下-右的顺序铺路去挖发光的泥土，此房间中可以挖到谜题094 3.第二个房间：左边第一块岩石按照右-下-右的顺序破坏右下角的结晶，最右边的岩石按照左-上-左的顺序破坏左边的结晶，剩下一块岩石推向左边就可以了 4.第三个房间：先把中间和右边的岩石推下去，然后把右下的岩石按左-上-右的顺序推动，最后把最上面的岩石按照下-右的顺序推动破坏结晶，此房间南边发光的泥土里可以挖到收藏品【きめこまやかな結晶】，调查大门可得到谜题095 5.第四个房间：这些木乃伊背后带刺，埋进土里之后就不能再过那个坑了，要注意。先把中间偏右的木乃伊埋进右边的泥土里（控制雷顿向上逃开），然后再靠近左上的木乃伊，将它埋进上方的泥土里（向下逃开），从右上角接近下面的木乃伊，从右边绕个圈子将它埋进下边的泥土里，最后左边的木乃伊埋进中间的泥土里
金币	•第一个房间左边发光的泥土 •第三个房间东边发光的泥土 •第三个房间南边发光的泥土 •第三个房间南边中间发光的泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下6階
流程	1.第一个房间：把右上角的岩石向下推，然后把左下的岩石向右推，接着把上面的岩石按照下-右的顺序推过去，组后把右边的岩石按照上-左-下-左的顺序推过来 2.第二个房间：将左数第二块和第三块岩石向上推，然后把右边的岩石向左推，把上面的岩石按照下-右-左的顺序填进洞里，接着把并排两块岩石中右侧的一块向下推，另一块岩石向右推，再把左下的岩石向左推倒谷底，因为掉进谷底的岩石会自动归位，最后将从上面落下来的岩石向上推 3.第三个房间：先把右下的岩石按照上-左-下的顺序推下来，然后把下面的岩石向左推，接着把右上的岩石按照左-下的顺序推过来，再把中间的岩石向左推，最后把左上的岩石按照下-右-上的顺序推过去 4.第四个房间：向左前进两步，然后向上走，在ランド准备好岩石的地方右转，带着两个木乃伊一直走到有结晶的一列路口向上转，这样就可以一次消灭两只木乃伊了（别怕红色木乃伊，只要它跟在白色木乃伊后面，速度就不会比你快的），接着无限接近右下角的木乃伊，让它紧跟着雷顿，一直把它引到最上面的开关处再让ランド推石头将其消灭，最后和ランド一起控制机关开门前进 5.第五个房间可以得到谜题096 6.第七个房间可以得到谜题097，左下方发光的泥土中可以挖出收藏品【ねどねどくん人形】
金币	•第六个房间中发光的泥土 •第七个房间右上发光的泥土 •第七个房间下方发光的泥土 •第七个房间右下发光的泥土

地点 アクバーダイン遺跡地下7階

流程
1.第一个房间：上面的岩石向下推，然后下面的岩石按照上-左-下的顺序推下来，挖开发光的泥土得到谜题098
2.第二个房间：上面的岩石向下推，然后把左下的岩石先向右推再向上推，接着把上面的岩石向右推，接着把右下的岩石向上推，最后把左下的岩石按照右-上-右-上的顺序推过去
3.第三个房间：先把右上的岩石按照左-下-左的顺序推过来，然后把上面的岩石先向下推再向左推，最后把左下的岩石向上推再想左推
4.第四个房间：先把下面的岩石向左推，然后把上面并排右侧的岩石向上推，另外一块岩石按照下-右-上-右-上-左-上的顺序推过去，在左上发光的泥土中挖到谜题099，右上发光的泥土中挖到收藏品【ヒトカラゲ鉱石】
5.第五个房间：先把右上的岩石按照左-下-右的顺序推过去，然后把左下的岩石向下推，接着把左上的岩石按照下-右-下的顺序推下去，再把右边的岩石向下推，最后把左上的岩石按照下-右-下-左-上的顺序推过去
6.第六个房间：先把右上的木乃伊埋在右下的土里，然后接近左边的木乃伊，利用柱子绕一圈，把它埋进左下的土里（向上逃开），接着把左上的木乃伊引到右边埋起来，最后同时吸引上面两只木乃伊的注意力，利用下面房间的柱子绕一圈，拖着它们去踩机关，踩下机关后木乃伊就会消失

金币
•第一个房间中央发光的泥土
•第一个房间过后左边发光的泥土
•第四个房间左下发光的泥土
•第四个房间右下发光的泥土

地点 アクバーダイン遺跡地下8階

流程 1.进入大房间后自动触发谜题100，解决后发生剧情，第六章结束

第七章

地点 ヒトコブホテル・ロビー

流程
1.调查パスカル左边最里面的箱子，得到收藏品【裁くの蹄】
2.和パスカル对话后得到谜题101

地点 ヒトコブホテル前

流程
1.ゴンゾ出现
2.调查飞翔的鸟，得到收藏品【ひらめかずコイン】

地点 スターサーカス前

流程 1.和トリッキー对话后得到谜题102

地点 スターサーカス

流程 1.和ダンチョー对话后得到谜题103

地点 ダルストン邸前

流程 1.和ゴンゾ对话后前往ダルストン邸

地点 ダルストン邸

流程
1.调查左边的书架得到谜题104
2.和ダルストン对话后前往ストローブリッツパーク

金币
•左边墙上的纪念杯
•右手边的花瓶
•里面铠甲所持的斧头

地点 記念碑前

流程
1.遇到ギラン
2.和モミノキー对话后得到谜题105

地点 繁華街

流程 1.和マカロン对话后得到谜题106

地点 モンサルトン美術館

流程 1.和オージー对话后得到谜题107

地点 大テント

流程 1.和ジャグラー对话后得到谜题108

地点 屋台通り

流程
1.和ヤッタイ对话后得到谜题109
2.和タニア对话后得到谜题110

地点 市庁舎前

流程 1.和ハンナ对话后得到谜题111

地点 市庁舎・受付

流程 1.和ミカ对话后得到谜题112

地点 馬車競技場前

流程 1.和ハインリヒ对话后得到谜题113

地点 カジノストリート

流程 1. 和コッペリア对话后得到谜题114

地点 カジノ・スコーピオン

流程 1. 和ギラン对话后得到谜题115'

地点 観覧車前

流程 1. 和パック对话后得到谜题116

地点 遊園地制御塔

流程 1.调查结束后原路返回

地点 観覧車前

流程
1.和マーフィー对话后得到谜题117
2.得到新传闻后前往3.レドール邸

地点 レドール邸書斎

流程 1.对话后前往市庁舎

地点 市庁舎・受付

流程 1.和オルトビルセン对话后得到谜题118

地点 対策本部

流程 1.和シバロフ对话后前往馬車競馬場

地点 オアシス通り

流程 1.和セレナ对话后得到谜题119

地点 美術館前

流程 1.和コマーニ对话后得到谜题120

地点 ヒトコブホテル前

流程 1.和パンチョン对话后得到谜题121

地点 スターサーカス

流程 1.和笼子里的チルチル对话后得到谜题122

地点 カジノ・スコーピオン

流程 1.和ポリス对话后得到谜题123

地点 回転木馬前

流程 1.和ポリス对话后得到谜题124

地点 馬車競馬場

流程
1.和グスタフ对话后得到谜题125
2.和ブルーマイル对话后乘缆车前往友の待つ宿

地点 友を待つ宿前

流程
1.缩放后调查酒店最顶端，得到收藏品【いつわりの真実】
2.和アルダス对话后，在解决75道以上谜题的前提下方可进入友を待つ宿

金币
•アルダス左边的垃圾箱
•酒店左边的树
•酒店入口处彩画玻璃上的窗子
•缩放时酒店上方左边的圆形部分
•缩放时酒店上方右边的尖塔

地点 友を待つ宿・フロント

流程
1.和ヌーデン对话后得到谜题126
2.进入酒店后可以在下屏中选择去处，首先前往ヘンリーの研究室

金币
•正面2楼的扶手
•2楼左边最里面的柱子
•左边的沙发
•接待台后面黄色的装饰

地点 ヘンリーの研究室

流程
1.调查左边的宝箱，得到收藏品【友情のスコップ】
2.调查右边墙壁上的佩剑挂饰得到谜题127
3.调查桌子上的记事本得到谜题128
4.调查结束后返回前台

金币
•最左边的书架上的箱子
•右边架子下层
•桌子上的墨水瓶

地点 客室・赤の部屋

流程 1.调查正面的植物，得到收藏品【木彫りのおじさん】

金币
•吊扇中心
•左边墙上的画
•花盆上的灯
•沙发的左角

地点 客室・青の部屋

流程 1.和ユーミン对话后得到谜题129

金币
•左边墙上的画
•床上的枕头
•最右边的窗帘
•正面的花盆

地点 客室・緑の部屋

流程
1.和フランキ、ナルキス对话得到谜题130
2.调查左边墙上的画

金币
•正面的花盆
•中间柱子上面的灯
•桌子上的花瓶
•右边玻璃门的上部

地点 植物室

流程
1.调查左边树木旁的草丛得到收藏品【なみだ芽】
2.调查鸟，然后调查地上巨大的霸王花，再点击树上出现的果实，最后取得一本书
3.回到大厅

金币
•中间圆形的仙人掌
•正面的椰子
•右边的树顶
•最里面的通道

地点 大ホール

流程
1.得到新传闻
2.调查右边最里面的沙发得到谜题131
3.前往映写室

金币
•左边最里面的圆桌
•左边的花
•正面最里面的灯
•2楼最右边柱子顶端

地点 映写室

流程
1.调查左边的书架，得到收藏品【最後のパズルピース】
2.调查左边的扶手得到谜题132
3.调查屏幕发生剧情动画，得到谜题133，解决谜题后第七章结束

金币
•右边的门
•左边的门
•舞台前面的中间部分
•荧幕上的灯

第八章

地点 大ホール

流程 1.前往友を待つ宿外面

地点 友を待つ宿前

流程 1.乘缆车前往遊園地前

地点 遊園地前

流程
1.得到新传闻
2.前往記念碑前

地点 記念碑前

流程 1.使用缩放功能，调查纪念碑背后的井盖，得到谜题134

地点 地下遺跡

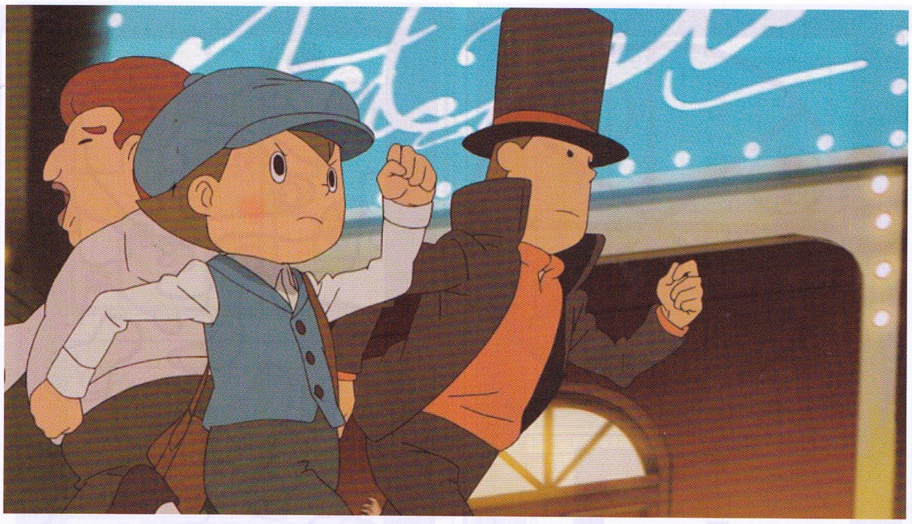
流程
1.剧情后得到谜题135，这是游戏本篇中最后一道谜题
2.剧情结束后第八章结束

最终章

地点 美術館前広場

流程
1.和奇迹的绅士对话
2.全剧终

时事新闻
硬件导购
系统使用
网络指南
3DS游戏
VC软件
专题策划
攻略研究
游戏展会

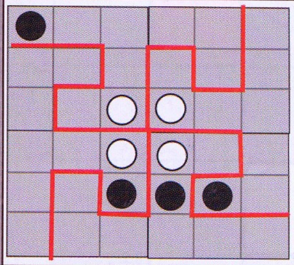
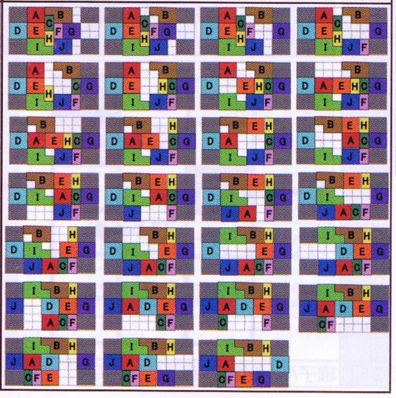


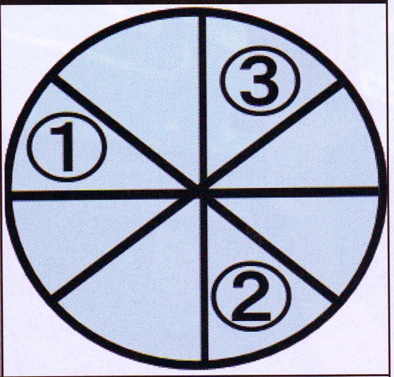
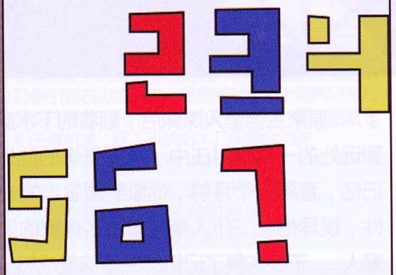
至此，整个游戏一周目结束，共计135道谜题。除了剧情和本篇谜题之外，还有很多小游戏可以玩，例如三步机器人、商店、兔子剧场等等，另外还有挑战模式以及下载模式中的新题目，可见LEVEL5这次可是下了工夫的，能把一个解谜游戏的系统做得如此多样化……但这还远远不是巅峰，应该算是牛刀小试而已吧，估计下个版本的雷顿系列会比这次更出色——好了，有想知道剧透以及谜题答案的玩家可以继续往下看。

故事要从雷顿高中时代说起……小镇上有一座不错的高中，镇上的孩子们无论贫富优良，都在这所高中里读书。雷顿有个很要好的朋友，那就是他的同班同学兰德。兰德的家境不错，父亲是镇上数一数二的大富豪，可他偏偏不喜欢继承家业，却沉迷于考古学的研究中，总是热血沸腾地想要去发掘什么传说中的遗迹。喜欢和他们玩在一起的还有一位漂亮的女生，她的名字叫做夏洛尔，夏洛尔和兰德彼此之间有着微妙的好感……终于有一天，兰德决定去探索传说中的遗迹，并找到会诞生奇迹的宝物，在众人依依不舍的送别过后，兰德和雷顿二人来到遗迹入口。历经千辛万苦，二人终于抵达最后的神秘房间，可兰德不小心触发了危险的机关，最终坠入深渊……雷顿挣扎着开启了房间的大门，发现门里只有数不清的金银财宝……“兰德，就为了这些财宝，值得你用性命去交换吗？”他带着深深的遗憾回到镇上，把这个噩耗告知大家。兰德的父母为了寻找他们唯一的孩子耗尽了全部财产，还欠了很多外债。从小和兰德少爷一起长大的佣人亨利不想眼看着主人家走向衰败，于是便利用在遗迹中得到的财宝经营起一家叫做“盼友归来”的小旅店，广发告示悬赏寻找兰德少爷。由于高额的赏金，无数冒险家都来到遗迹附近，久而久之，附近竟变成了一座繁华的城市……随着岁月的流逝，夏洛尔的家人逼她找个条件宽裕的家庭结婚，可她就和亨利一样，从未放弃过兰德还活着的信念。在这紧要关头，亨利对夏洛尔说：“我们假结婚吧，我相信兰德少爷总有一天一定会回来的。”就这样，十八年过去了……原来兰德坠入深渊后，顺着地下水脉被冲到远处的一座小村庄中，身受重伤的他失去了记忆，直到几个月前，他收到匿名者发来的信件，误导他说，仆人亨利霸占了他家的财产和爱人……于是恢复了记忆的兰德恼羞成怒，化身为奇迹的绅士来到镇上，开始实行幕后使者已经替他策划好的复仇计划……

剧情还是很不错的，不过到后来感觉有点基……（汗）……口袋强烈表示自己不是腐女子，问题是结局的时候，兰德又想放弃生命，却是雷顿和亨利跑去把他拉了回来，而夏洛尔几乎完全没有动容……你说这能不让人想歪吗囧

全135个谜题的全部答案列表

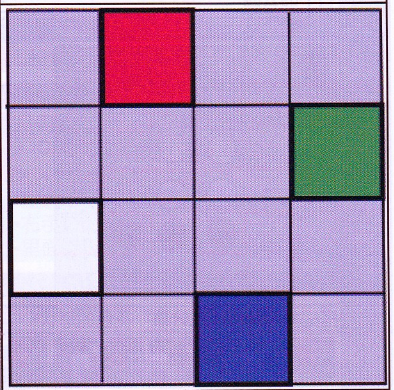
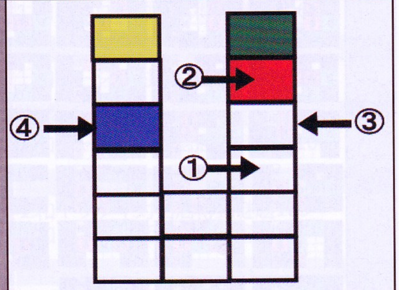
编号	答案
001	右上，中间，左下
002	B
003	B
004	左起第4辆白车
005	左起：手臂顺时针90度，腿方向不变，头逆时针90度，身体180度
006	右上角的白兔子向下跳，左下角的白兔子向刚刚空出来的右上角跳，接着向左上角、右下角、左下角跳，再向上跳一下。最左边的黑兔子向上跳，最右边的黑兔子向下跳
007	除了右数第二个人之外，其他所有人都要选中
008	2
009	D
010	8
011	小丑手上的箱子
012	ACF，BDE
013	第一行：刀具/金属/200cm 第二行：人偶/木制/150cm 第三行：陶罐/土制/100cm 第四行：货币/石制/50cm
014	A
015	左起第三列向上，左起第二列向下，下起第二列向右，右起第二列向上
016	1:25
017	B
018	大=6L，中=3L，小=1L
019	向左上方爬行即可
020	4
021	把右边的房子涂成黄色
022	右边最下面一行从右向左敲，最右边最下面一行从右向左敲，右边最下面一行从右向左敲，右边最上面一行从左往右敲，绿色的石头从右向左敲，蓝色的石头从左向右敲
023	D
024	下，右下，右，左，上
025	1-2蓝色，2-3黄色，3-4蓝色，4-5红色
026	15
027	从左边起，按照1/4/2/3的顺序排列
028	左上角白色的兔子向右跳，再向下跳。右下角白色的兔子向左跳，上起第三行，右数第一列的白兔子向左跳。上起第四行，右起第二列的黑兔子向左跳，然后再向上跳
029	A
030	A大，B小，C中
031	左上角的企鹅向下再向右，最下面一行右数第二只企鹅向上，皇帝企鹅向右再向上
032	100×1
033	H
034	C
035	B
036	上面左起第二个，下面左起第一个和第四个
037	6
038	みず
039	先用3块白板拼在最下面，然后用2块茶色板拼出帽檐，接着两侧再用2块白板挡住，接着最上面用2块白板盖好。最后用一块红板拼出红边，上面用茶色板盖住
040	1=C，2=D，3=A，4=B
041	右下的公园
042	左侧的圆柱
043	
044	搭成扑克牌中“三叶草”花色的形状
045	

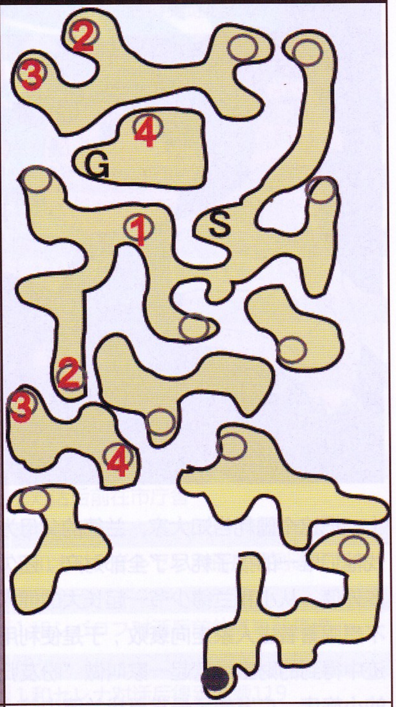
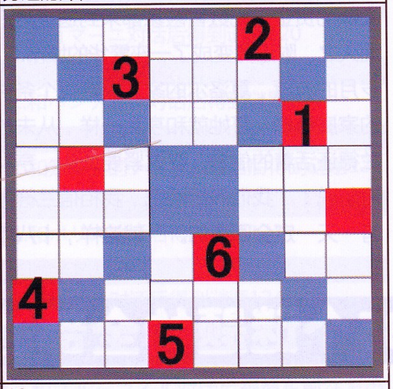
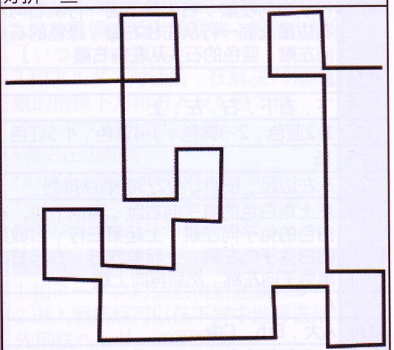
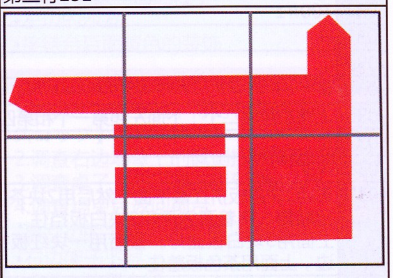
编号	答案
046	
047	F
048	
049	6-4
050	(grid below) 13-11-3-15，8-20，15-23，17-19，20-18，23-13

050:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

13-11-3-15，8-20，15-23，17-19，20-18，23-13

编号	答案
051	D
052	
053	
054	罐子A，首饰B，盘子C，石头A，剑F，树枝E

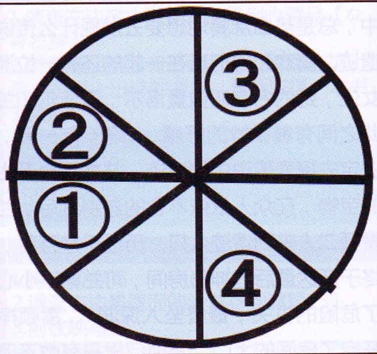
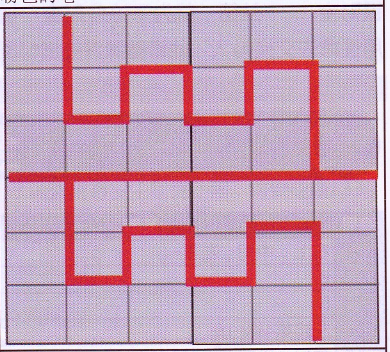
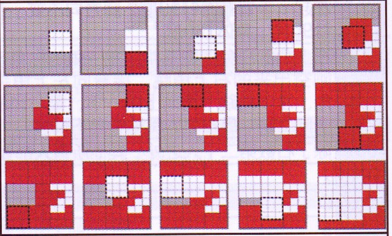
编号	答案
055	
056	旁边的外框
057	
058	10
059	很简单的拼图游戏，就不多说了，从中间开始好拼一些
060	
061	左边开始数，上起第一行312，第二行123，第三行231
062	
063	2

编号	答案
064	左起第三列向上，右起第二列向下，下起第三行向左
065	(grid below) 21-13，19-7，3-13，7-17-9-19，25-13

065:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

21-13，19-7，3-13，7-17-9-19，25-13

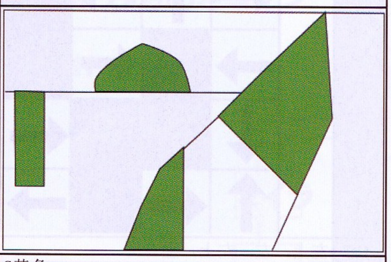
编号	答案
066	2600
067	关闭顶灯，打开台灯
068	日G，月D，火B，水F，木E，金C，土A
069	
070	粉色的笔
071	
072	
073	左边放最右边的图形，右边放右起第二个图形
074	(grid below) 1-9，13-15，16-8，4-2，5-13，14-16，12-4，3-1

074:

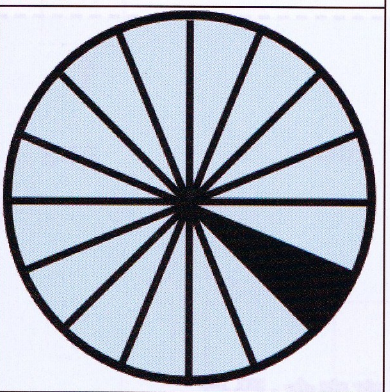
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

1-9，13-15，16-8，4-2，5-13，14-16，12-4，3-1

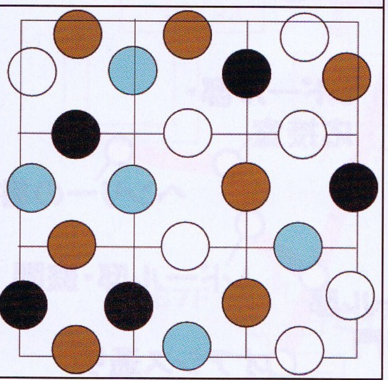
编号	答案
075	CABD
076	12
077	



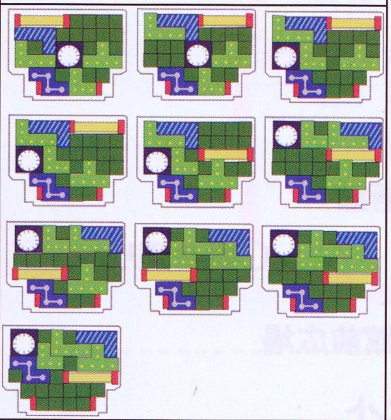
编号	答案
078	C黄色
079	A咖啡店，B水果店，C书店，D蛋糕店，E面包店
080	两人一起拿两个箱子，把箱子叠在二人中间的空位上
081	3
082	蓝，红，橙，绿，粉，黄的顺序
083	9-7-5-4
084	



编号	答案
085	1130-1231-0131-0228-0331-0430
086	7
087	

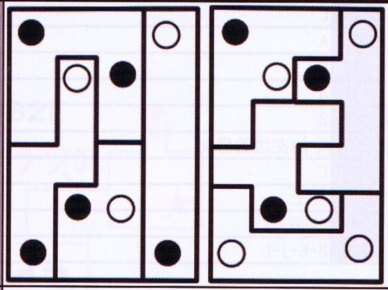


编号	答案
088	C
089	B
090	

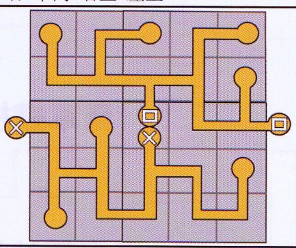


编号	答案
091	直接敲断左边石板上的裂痕
092	10
093	开始后立刻按照右-下-右-上-左-下-右-下解决第一只，然后按照左-上-左-上-上-上-右-下-下-左-上-右-下-右的顺序解决第二只

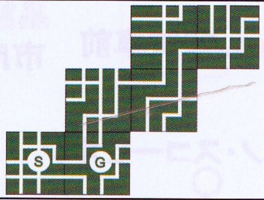
编号	答案
094	



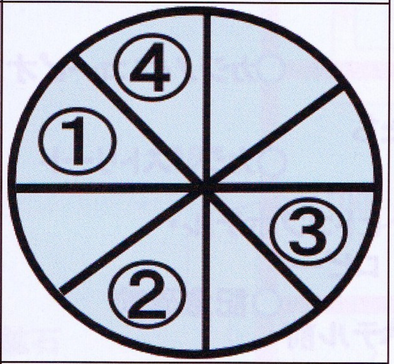
编号	答案
095	C
096	A
097	手持3DS，向上倾斜后让雷顿往右走，接着按照下-左-下-上-右-下-右-左-上-左-上-左-上-左的顺序摇晃3DS，最后控制雷顿走过去（别忘了挖宝）
098	9594
099	11
100	右下-右-中间-右上-左上
101	



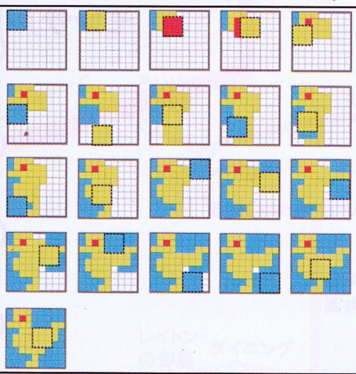
编号	答案
102	5+5+6+6
103	ACDFG
104	735
105	B
106	



编号	答案
107	



编号	答案
108	黄，粉，蓝，绿
109	11
110	把5人都塞进B栋别墅里
111	B-C
112	

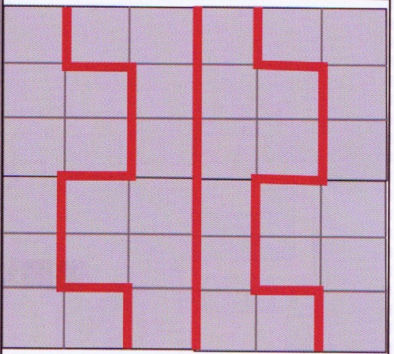


编号	答案
113	A4，B3，C5，D2，E6，F1
114	

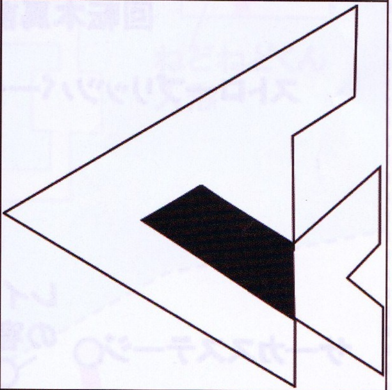
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

1-2-12-14，24-19-18-8，2-7-12-13

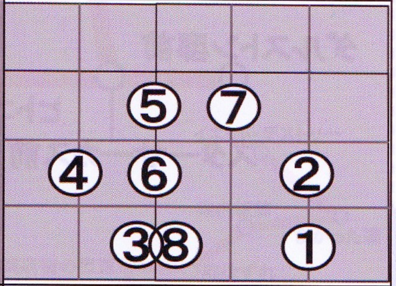
编号	答案
115	0505-4826-8147
116	と
117	S
118	



编号	答案
119	



编号	答案
120	



编号	答案
121	B-C
122	

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

23-25，18-20，9-19，25-15-23-11，7-17，22-12，11，13

编号	答案						
123				7			
			12		9		
		1		11		16	
	14		13		5		2
		4				8	
	6		15		3		10

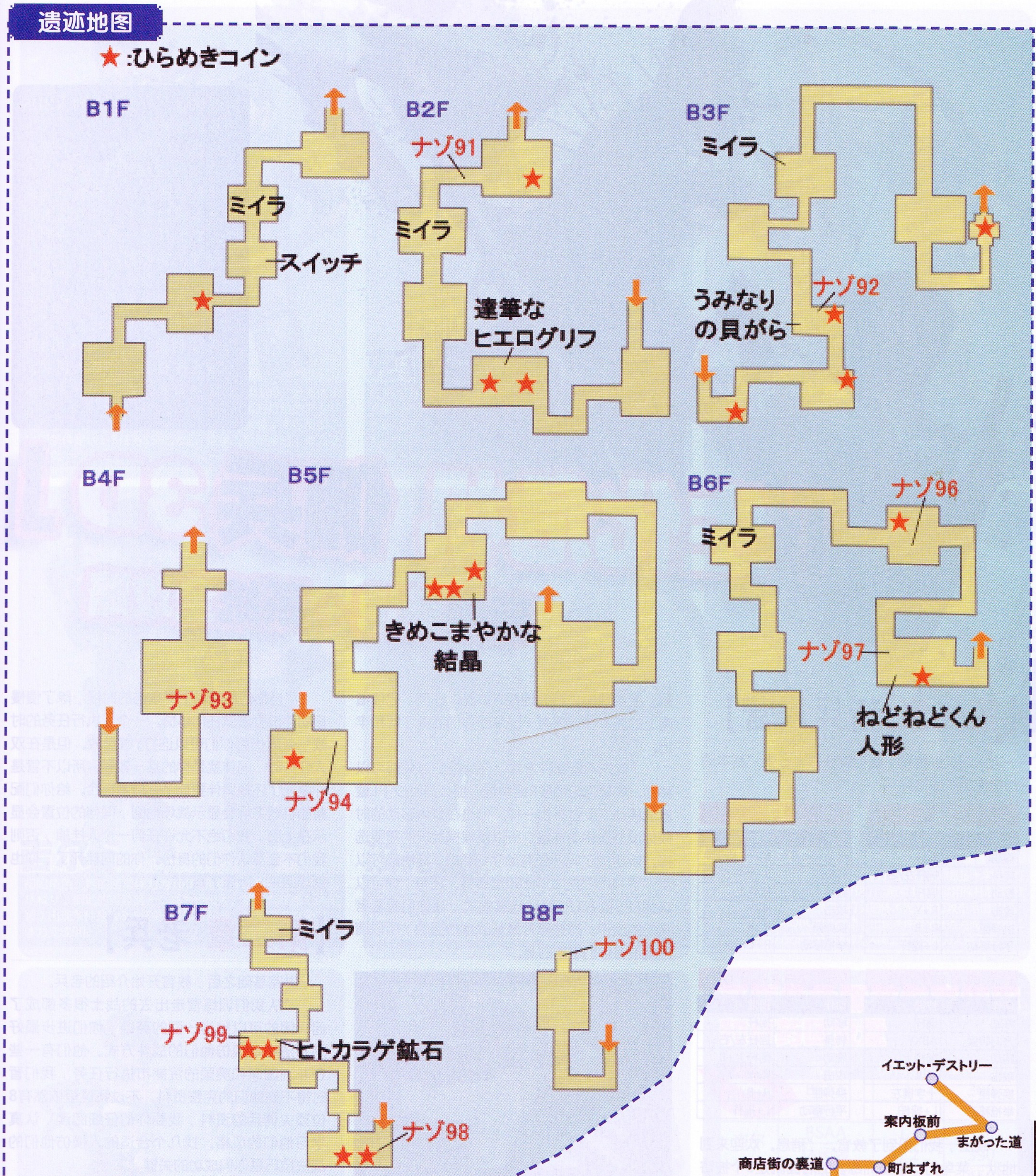
编号	答案
124	C
125	A
126	D
127	A
128	S
129	中间左边的房间
130	C
131	左上
132	DEFG
133	B-E-J-L

编号	答案			
134	←	↑	→	■
	→	■	←	■
	↓	■	■	←
	↑	←	■	→
135	左上，左，左上，上			

游戏地图

全貌




遗迹地图
★:ひらめきコイン
B1F
ミイラ
スイッチ
B2F
ナゾ91
ミイラ
達筆な
ヒエログリフ
B3F
ミイラ
うみなり
の貝がら
ナゾ92
B4F
ナゾ93
B5F
ナゾ94
きめこまやかな
結晶
B6F
ナゾ96
ミイラ
ナゾ97
ねどねどくん
人形
B7F
ミイラ
ナゾ99
ヒトカラゲ鉱石
ナゾ98
B8F
ナゾ100


イエット・デストリー
案内板前
まがった道
商店街の裏道
町はずれ
商店街
ランド
の部屋
おもいでの丘
住宅街
アスコッド邸前
教室
エントランス
セントバーンズ
高校前
レイトン
の部屋
ダイニング
レイトン邸前
18年前地图



对我来说，可以为之购入3DS主机的游戏终于发售了。《生化危机 雇佣兵3D》这个游戏是将《生化危机》系列中大受欢迎的附加游戏模式单独提出来加强的版本。游戏没有剧情，有的只是一局几分钟到几十分钟不等的刺激，狡猾强大的敌人以及性能各异的武器和技能。这些大家或许都已经知道了，但是这背后还有一段不为人知的故事——新迷的4位小编曾有机会亲自成为佣兵，上战场杀敌。这是一段梦幻般的故事……

「生化危机 佣兵3D」

新手营地+系统全攻略

【第一章 新兵入营】

一进入新兵训练营，我们就获得了一张“基本动作指南”，如下：

A

动作	按键
移动	摇杆
转身	摇杆左/右
跑动	摇杆上
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
平行移动	L+摇杆

B

动作	按键
移动	摇杆
转身	B+摇杆左/右
跑动	摇杆上
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
举枪移动	R+L+摇杆

C

动作	按键
移动	摇杆
方向转换	ABXY
跑动	摇杆上
攻击	L+R
换弹匣	十字键左
举枪移动	L+摇杆

D

动作	按键
移动	摇杆
转身	摇杆左/右
跑动	摇杆上+B
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
平行移动	L+摇杆

晚上，我们见到了教官。“稍息。欢迎来到地狱，菜鸟们。这座训练营的后面就是8个被寄生怪物占领的区域。这些怪物不是丧尸，不要以为它们只会伸着双手慢慢的向你靠近。它们更不是人类，所以见到它们就统统给我爆头，不要犹豫！当然，现在就让你们过去只等于是给他们加点小菜而已。首先你们要通过我的训练才行。刚才给你们的指南都记住了吗？选择一个适合自己的多加练习！有什么问题？”

平射炮：“教官，这个指南做得好丑啊。还有这上面的唇印是怎么回事？”

“这里是兵营，不是那些花里胡哨的杂志的编辑部！如果谁再敢问这种跟训练无关的问题，就给我出去绕营地跑200圈。好了，记住指南上的还不够，还有一些东西你们需要了解和牢记。”

“首先不管哪种方式，在举枪的时候都可以移动。如果你习惯按R键举枪，那么同时按下L键就能移动，反过来也一样。但是在身体移动的时候你没办法移动准星，所以要根据战况的需要选择。听明白了吗？还有除了C模式，其他都可以用“下+B”的方式来180度转身。还有，你可以选择FPS或者TPS两种瞄准模式，让你们看看老兵们的演示。这些照片是从战地拍摄的，所以清晰度没有你们想象的高。”





↑第一人称视角有更开阔的视野，临场感也更强。

“当你们在战场上受重伤的时候，除了慢慢移动你没办法做任何事情。一个人执行任务的时候，受重伤后你们可以连打Y键自救。但是在双人任务时，同伴就是你的唯一救星。所以不管是你要死了还是同伴要死了，赶紧汇合。给你们配备的机器下屏会显示战场地图，同伴的位置会显示在上面。我们绝不允许任何一个人挂掉，否则我们不会承认你们的身份。你的同伴死了，你也别想回来。听懂了吗？”

【第二章 老兵】

讲完基础之后，教官开始介绍的老兵。

“从我们训练营走出去的战士很多都成了佣兵团的可以独当一面的英雄，你们进步最好的方法就是模仿他们的战斗方式。他们有一些在非洲国家和美国的浣熊市执行任务，我们暂时得不到他们的完整资料。不过我这里依然有8位顶尖佣兵的资料，我要你们仔细阅读，认真学习他们的风格。找几个合适的人模仿他们的战法技巧是你们成功的关键，”

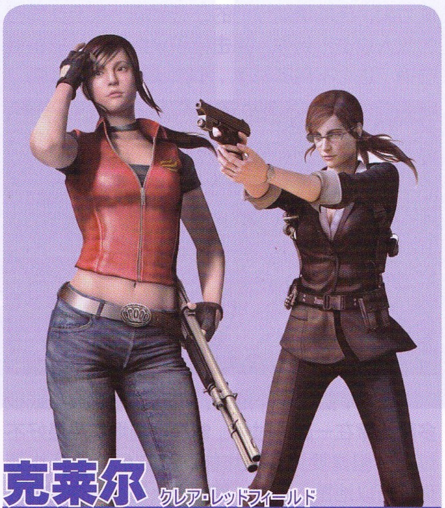
“在你们看之前，我有必要解释一下体术。当你用子弹或者匕首击中那些怪物特定的部位后，它们会做出一个特定的动作反应，比如。捂脸、跪地等等。这个时候靠近它们就可以使用各种强力的物理攻击了。这些部位包括头部、腕部、腿部，对付倒地的敌人也能使用体术。腕部和腿部打中后从前方攻击和从后方攻击的体术也不同，一般来说是从后方攻击威力更大。对大型怪物的时候则是特殊的强力体术。老兵们的体术各不相同，你们也要学习掌握。”

很快我们拿到了具体的资料：



克里斯 クリス・レッドフィールド

初始角色。他的能力比较平均，通常体力为100。最强体术为背后打腿的ネックツイスト（即死），前方打腿的アッパー和打头的ストレート也很实用。第二套服装（飞行员服）出现条件是Lv1-3任务SS级完成。穿第二套服装时，体力变成110。



克莱尔 クレア・レッドフィールド

任务Lv1-3完成后出现。她的通常体力为100，体术的特点是很多组合拳，第一拳打出后可以用移动或举枪动作来取消后面的出拳，可以根据情况随意调整。第二套服装（职业套装）出现条件是Lv4-4和之前的所有任务S级以上完成,4-5、5-1、5-2B级以上完成（或者获得超过25个勋章）。穿第二套服装时，体力变成120，回复力下降。



克劳撒 ジャック・クラウザー

任务Lv3-5完成后出现。他的通常体力为120。前后打腿的毒針和スロートスリット都是一击死的体术，毒针100%的暴击率。第二套服装（外骨骼装）出现条件是Lv5-5任务S级完成。穿第二套服装时，体力变成180。



吉尔 ジル・バレンタイン

初始角色。她的通常体力为100，最强体术为背后打腿的首ひねり，倒地的両膝落とし威力也很大。第二套服装（休闲装）出现条件是Lv3-5任务S级以上完成。穿第二套服装时，体力变成90。



汉克 ハンク

初始角色。他的通常体力为110，回复力稍低。前后打腿的始末和处刑都是一击死的体术，其他体术也能强大。缺点是体术执行时间长。第二套服装（死神）出现条件是Lv5-5和之前的所有任务A级以上完成。穿第二套服装时，体力变成150。



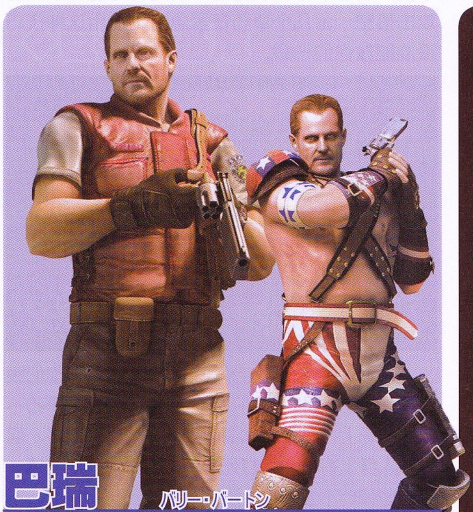
威斯克 アルバート・ウェスカー

任务Lv5-5完成后出现。他的通常体力为100，特点是按十字键右可以使出前冲的招式（自身消耗HP），前冲中还可以用摇杆配合B键变换方向，按Y键膝部顶击。打头的体术先崩掌打攻击范围很广。第二套服装（UROBOROS形态）出现条件是全任务完成。穿第二套服装时，体力变成200，防御力大幅上升，回复力大幅下降。



瑞贝卡 レベッカ・チェンバース

任务Lv2-3完成后出现。她的通常体力只有80，但是任务开始时会带有5个草药，回复能力优秀。她的体术威力都很小，背后打腿的グラップルニー暴击率比较高。第二套服装（护士服）出现条件是Lv5-5和之前的所有任务S级以上完成。穿第二套服装时，体力变成60，回复力上升。



巴瑞 バリー・バートン

任务Lv4-5完成后出现。他的通常体力为110。体术都很强力，但除了打倒后的マグナム，在后期基本无法做到一击必杀。对大型怪物使出的强力体术ハリケーン威力大范围广，但是时间长，注意完成后的回避。第二套服装（美国风护具）出现条件是Lv5-5任务SS级完成（或者获得超过20个勋章）。穿第二套服装时，体力变成80，回复力上升。

可用角色服装伤害倍率和草药回复量

佣兵	服装	伤害倍率	草药回复量
克里斯	BSAA	1	300
	空军	0.9	330
吉尔	BSAA	1.1	330
	休闲装	1.2	390
瑞贝卡	STARS	1.3	450
	护士	1.5	600
克莱尔	皮衣	1.1	360
	职业套装	0.8	240
汉克	战斗服	0.9	270
	死神	0.7	180
巴里	STARS	0.9	180
	美国护具	1.3	390
克劳撒	战斗服	0.8	210
	外骨骼装	0.6	150
威斯克	战斗服	1.1	300
	UROBOROS	0.5	90

“如果看完就给我回去睡觉，明天正式开始给你们讲我的十条法则，记住这些法则你们才有可能活着完成任务。我会想办法说得浅显一点，让你们这些娘娘腔也能听得明白。”

口袋：“教官，我本来就是女的！”

“对我来说男女一视同仁，对那些怪物来说我就不知道了，我肯定你也不想知道。所以你们明天统统给我打起十二分的精神来听讲。解散！”

【第三章 十条法则】

第二天，教官开始讲他的十条法则。“我这十条法则是你们在战场要牢记的东西，以后不论在任何一个区域执行任务都能用的上。讲解的过程中我会放出幻灯片，同样是老兵在战场上的实际演示，注意看好。

第一，不要被怪物打到。这些该死的寄生怪物看上去像人，动起来也像人，只是它们比人更加耐打。所以不要轻敌，你们被干掉了对我一点好处都没有。



第二，注意任务时间。我并不指望你们能在任务中杀光所有的怪物，所以到了一定的时间如果你们还活着的话，总部会派直升机把你们转移出来。每个任务的初始时间都是固定的，但是如果你们能够使用体术打死怪物，证明你们有能力战斗更长的时间，所以每用体术打死一个敌人，任务时间延长5秒。还有，战场上会有很多红色的发光柱子。当你觉得自己可以继续战斗时，靠近使用体术打坏这些柱子，总部就会把任务时间再延长30到120秒不等的时间。这些柱子不会在地图上标记出来，所以你们要走遍整个区域，凭肉眼去寻找。我个人当然是希望你们能有更多的时间来轰掉那些恶心怪物的脑袋，但是记住第一条法则，如果战况不利，就不要逞能，保命等直升机撤离。



第三，瞄准了再扣扳机。一般的武器都装有镭射瞄准具，举枪后你会看到激光从你枪口射出去，照到目标身上后会出现一个红点。如果激光的那一头没有红点就表示没有瞄准可击打的目标，这时不要开枪浪费子弹。另外瞄准怪物的不同部位也十分的关键，它们只有当特定部位中弹后，才会有空挡让你过去使用体术。而体术除了威力大，还能增加你们的任务时间，甚至让周围的敌人攻击不到你。狙击枪和火箭筒装载的是狙击镜，这个不用多说了，小孩子都知道怎么瞄。



第四，控制爆炸范围。碰到血厚的大怪或很多敌人聚在一起的时候，制造一场爆炸是最好不过的。但是要记住爆炸能炸死它们，也能炸死你。所以地雷、手雷、榴弹、火箭筒在使用的时候要注意爆炸的范围，不要波及自己，闪光弹之类的同理。场地中的红色油桶只要一发子弹就能引爆，它的爆炸威力跟手雷差不多，不要浪费。最后一点听好了，虽然我不认为你们能够办到，但也许我是错的。那就是如果碰到持有土炸弹的敌人，直接用枪射击它们手上的炸弹就能引爆。嘣！炸死那些虫子脑袋。



第五，及时疗伤。战场上你们能捡到绿色的草药，这些是让你们治疗伤口用的，不是让你们带回来种地的。所以当你们伤势严重到走路都一瘸一拐的时候，赶紧使用它们。虽然这种草药能像香水一样喷一下就好，但在紧急时刻很可能就会因为这一点时间而贻误战机，空闲的时候就抓紧喷了。两个人一起执行任务时，两人靠近喷药还可以同时治疗。不过在伤势还不严重的时候就不要太着急，你在喷药的一瞬间有可能让敌人的攻击落空，留几个草药在紧急时刻使用这种技巧没准能救你们一命。



第六，保持充足的弹药。没有了子弹，你们跟小鸡没什么区别。你们出任务时能带去的弹药不多，战场上打碎木箱木桶能找到一些，也不多，但是敌人身上有很多。打死后它们的身体会融化掉，可这些弹药不会，哈！用它们的弹药打死它们，不用客气！如果是两个人一起出任务，队友又使用跟你一样的弹药，要注意给你队友留一些。你们无法在战场上交换物品，所以当你自己弹药充足的时候，不要再捡，留在地上让队友来捡。



第七，洞察敌人，利用地形。寄生虫子让那些该死的怪物变得十分危险，但同时也让它们十分愚蠢。它们不善于隐藏自己，搞出太多声响。所以你们在战场上除了用眼睛看，还要注意用耳朵听，预先知道什么敌人在什么位置是相当有用的情报。有些教徒会戴面具，这些面具不能挡子弹，但是可以防闪光。有些士兵则会穿防弹的盔甲，但它们总会有能吃子弹的地方露出来，看仔细了再瞄准开枪。在有高低差或者空隙的地方，你可以爬上跳下，那些蠢货只会跟着你跳来跳去。所以在被围困的时候用这种方法跟敌人周旋，再伺机反击。



第八，想赚得多就多打连击。你们来当佣兵是为了什么？别说什么为了正义之类的废话，钱才是你们的目的。打出连击会让你们获得额外的收入，所以在保命的前提下，尽量缩短杀两个敌人之间的时间。双人任务时你们的连击是算在一起的，所以肯定要比单人执行任务更容易打出连击。还有，战场上你们会找到箱子或是保险柜，打开它们能找到沙漏，在沙漏流光的这段时间里所有的连击还能再一次获得额外的钱。用你们的脑子作战，想想怎么才能在短时间内打出更多的连击。先引诱一大群敌人过来，或者主动出去用爆炸武器杀敌。总之不要随随便便就去捡那些沙漏。



第九，团队协作。一般的东西我不会说两次，但是在双人任务中“团队协作”绝不是一般的东西。永远记住有一个人死了，另一个也跟着完蛋！所以不要离开你的队友太远，守住他的身后，喷药的时候走到一起喷，一人快死了另一人首要任务就是救人，碰到大型怪物两人先后上去使用体术。我不管你们怎么分工，怎么安排战术，两个人一起完成任务安全的回来，这才是你们最重要的工作。





“记住上面这些规则并且照着做，就算是你们多半也能从战场上不掉胳膊不掉腿的回来。”

剑纹压低声音小声问我们：“你们听到第十条了吗？”可是还是被教官听到了。

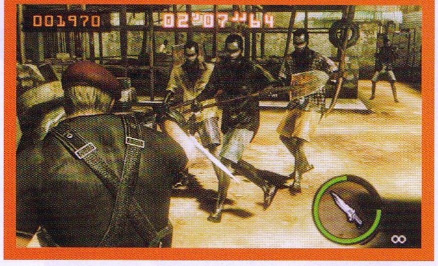
“第十条就是你们闭嘴，安静的听我讲。不要纠结于这些事情，我们马上详细讲解任务中可能碰到的敌人以及配备给你们的武器，让你们做到知己知彼。”

【第四章 百战不殆】

其实敌人的种类并不多，但是教官把它们分得很细。

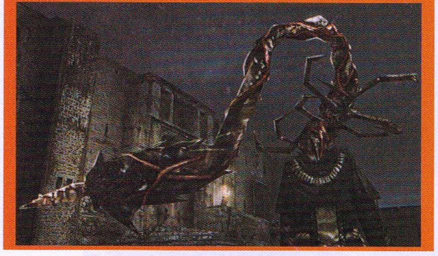
◆市民马基尼

“最常见的敌人是那些黑人，我不是搞种族歧视，但这里确实可以叫它们黑鬼。它们成群结队的出现，拿着斧头、炸药，或者什么武器都不拿，只想着上来咬你，有的被爆头后还会出现难缠的寄生虫。对付它们最好的办法就是使用体术。”



◆邪教徒

“邪教徒跟黑鬼们很像，不过它们有些会戴上面具，闪光弹对它们无效。有的会使用木盾牌，体术或者强力武器都可以打碎这些盾牌，直接用匕首则可以无视盾牌直接划到它们。使用火箭筒的教徒要优先处置，我打赌你不想被那玩意打中。红衣教徒的比黑衣要耐打很多，小心行事。”



◆武装兵马基尼

“那些军人也被寄生了，它们跟黑鬼和教徒一样，只是装备更加先进。头盔、防弹衣、护腿。注意别在这些东西上浪费子弹，瞄准它们的血肉之躯。它们的盾牌也是防弹的，没有爆炸物的话，匕首依然是对付金属盾牌的最佳选择。另外，它们体内的寄生虫有可能在宿主死亡后将上半身完全爆开。对付这种虫子首先要攻击宿主腿部，让虫子外壳打开然后攻击里面的弱点。或者直接赏它们一颗闪光弹。”

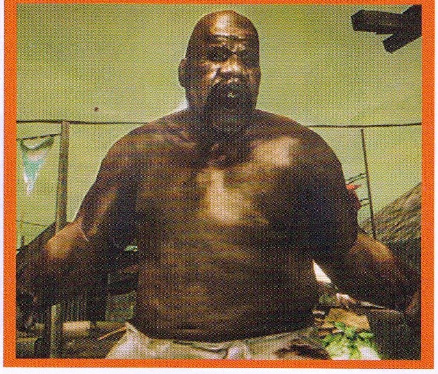


◆节肢寄生虫

“小虫子不常见，给人印象却很深，因为它们相当的烦人。它们会跳到你身上缠住你，严重影响你的行动。好在它们几枪就能打死，闪光弹同样有效。”

◆巨汉马基尼

“黑巨汉不是普通的黑人，但它们通常也会几个一起出现。大威力的左右摆拳会给你们很大的压力，所以尽量不要让他近身。远距离射击头部或者腿部，然后使用体术攻击。最后要注意它们死后尸体会爆炸，实际上很多大型怪物死后都会爆炸。”



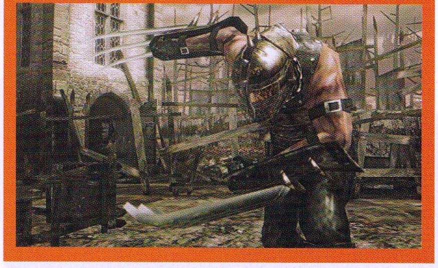
◆电锯人

“小心那些拿着电锯的蒙面人，它们的电锯可以直接结果你们。来自非洲的电锯人有两种，一种穿红裤子一种穿紫裤子。它们的弱点都在头部。紫裤子第一次倒下后还会再次爬起来，发疯般的乱砍，一定要保持安全距离。来自欧洲的胖子电锯人同样蒙面，只是它会一直像紫裤子一样发疯。弱点是腿部。记住，虽然它们都蒙面，但是闪光弹对它们有效。使用手雷、地雷之类的爆炸物打它们最安全。”



◆双爪男

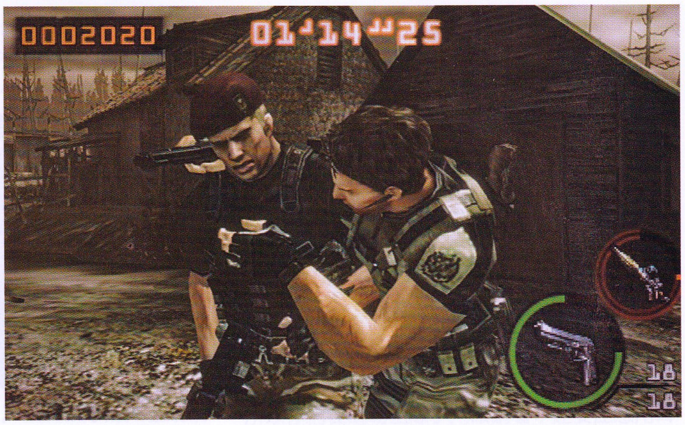
“双爪男如果你仔细看它们，会发现它们的眼睛被缝上了，它们只能通过声音来判断你的位置，多多的利用这一点，声东击西。弱点在背后露出来的寄生部分，用炸弹把它们炸趴下然后猛射这部分很容易就能打死。它们冲刺的时候不要正面冲撞，不然你必死无疑。”



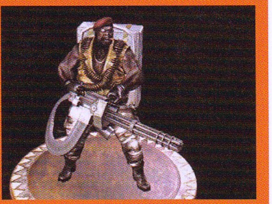
◆处刑马基尼

“使斩首斧的刽子手有两种，黑衣和红衣，弱点在头部和背部。它们不论是横着还是竖着抡斧头，攻击力都足可以让你们处于死亡的边缘，所以保持安全距离相当重要。红衣的体力高得惊人，你们要是带了火箭筒，别藏着了。”





◆机枪召基尼



“火神机枪男远距离会扫射，近距离会抡枪，有时还会扔手榴弹，背后的弹仓还能挡子弹。但是我要说它的威胁相对来说并不大，因为它们显然是脑残儿长大的，每次在击中你的时候总会留一手，看你坚持不住的时候就会停止攻击。不要领情！从正面集中攻击它的头和脚，然后用体术搞定它。让它去地狱慢慢后悔吧。”

◆变异蝙蝠

“又像蝙蝠又像蝎子的生物兵器应该是最难缠的怪物，这家伙全身包覆着坚硬的甲壳，普通子弹根本无法穿透。好在它几乎只出现在孤岛这一个地方。它的弱点在柔软的腹部，利用爆炸物炸翻它再过去全力攻击弱点是最好的方法。如果你身上没有爆炸武器，可以引诱它去油桶旁边。如果这些都没有，尝试用闪光榴弹发射器打头部。你跑到哪里它都能从你脚下钻出来，所以要注意躲避。特别注意不要在狭窄的地方与它正面冲突，即使打翻它你也未必能跑到它身边攻击腹部。如果是双人参与的任务，想办法夹击它，一人当诱饵，另一人直接攻击弱点。”



◆鸡

“还有一个有必要跟你们说清楚。战场上看到鸡也不要放过，打死鸡也算你杀死一个敌人，我们的雇主也会给钱。我不知道那个神秘的雇主有什么特殊的嗜好，但是只要他给钱，我们就干活。另外鸡身上必定掉落草药！”

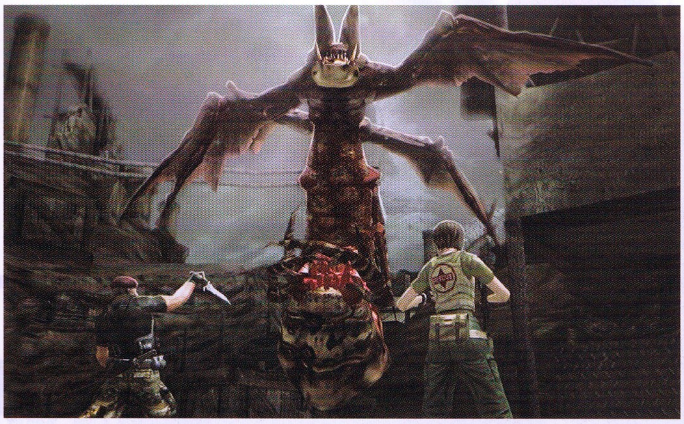
“关于武器，这里的一份资料可以让你们了解个大概，其他的希望你们以后通过实战来掌握。”

种类	图案	型号	威力评价	备注
手枪		M92F	中低	克里斯的手枪，各方面性能很平均，爆头率20%。
		マチルダ	低	克莱尔的手枪，可以三连发，爆头率比较低。
		P8	中	汉克的手枪，装弹速度最快，子弹可贯穿人体和木盾。
		サムライエッジ	中高	有巴里和威斯克两个版本，后者爆头率非常高。
		レッド9	高	特殊的武器，装弹量少，且换弹匣速度很慢。
散弹枪		M37	中	克里斯的散弹枪，威力最小但后坐力也小。
		M3	中	吉尔的散弹枪，能力最平均的一把散弹枪。
		ハイドラ	高	威斯克的散弹枪，威力大弹量少，装弹速度也慢。
狙击枪		S75	高	克里斯的狙击枪，威力高出其他狙击枪近一倍。
		PSG 1	中	克莱尔的狙击枪，可连射，且换弹速度最快。
		ドラグノフ	中高	巴里的狙击枪 能最平均，装 量比较少。
机枪		SG 556	中高	吉尔的机枪 其他机枪性能 均的一把。
		MP5	低	瑞贝卡的机枪，装弹量大，子弹可以贯穿人体和木盾。
		AK47	高	汉克的机枪，威力大弹量小，后坐力相对最高。
麦林枪		M500	高	巴里的麦林，威力最高但射击后硬直很长。
		L.ホーク	中	威克斯的麦林，子弹穿透力极强，威力也不俗。
榴弹发射器		炸裂	高	瑞贝卡的装备，相当于手榴弹，爆炸范围广泛。
		电击	低	克莱尔的装备，攻击范围和威力都很高。
		闪光	-	汉克的装备，相当于闪光弹，弹体本身也有威力。
		2 Way	高	炸裂榴弹特别版，只消耗一颗榴弹就能发射两发。

匕首		吉尔版	低	吉尔的匕首，威力低攻速高，吉尔使用动作是突刺。
		克劳撒版	中低	克劳撒的匕首，攻击速度相对较低，可攻击多个敌人。
弓箭		-	中	克劳撒的装备，箭矢数量无限，一次一发。
火箭筒		-	高	生物兵器ポポカリム以外全部一击必杀。

“最后注意一点，每个人配备的武器组合是固定的，但可以通过使用GameCoins来解锁其他人的武器装备，从而随意更换。”然后我就醒了，发现桌上的“另两份资料”。其实“教官”还忘了说一件事情--按X键可以挑衅敌人（C类型操作按十字键下）。







勋章

“？”内容还请大家自行探索发现哟。

名称	获得方法
ニューカマー	Lv1全任务通过。
ビギナー	Lv2全任务通过。
ルーキー	Lv3全任务通过。
ベテラン	Lv4全任务通过。
キャプテン	Lv5全任务通过。
ヒーロー	LvEx全任务通过。
S.T.A.R.S.	全任务等级A以上通过。
オリジナルイレブン	全任务等级SS通过。
グッドコンビネーション	双人合作完成一个任务。
パーフェクトアライアンス	双人合作等级SS完成一个任务。
オーバーキル	完成一个Lv4以上任务杀死全部敌人。
パーフェクトボディ	完成一个Lv4以上任务自己全程无伤害。
コンボルーキー	完成一个Lv4以上任务至少50连击。
コンボヒーロー	完成一个Lv4以上任务至少100连击。
アイアンフィスト	全部敌人连击完成任务。
アグレッシブサバイブ	生存任务撑过10回合。
パーフェクトサバイブ	生存任务撑过15回合。
スキルキャプター	获得15种技能。
スキルスミス	インフィニティ7以外全部的技能升到顶级。
キルオブサウザンド	杀死1000个敌人。
ツープラトン	合作游戏单次任务中完成5次连携体术。
ミートシャワー	手雷一次炸死3个敌人。
ジェネラル	获得其他所有勋章
ライク・ア・フェニックス	单人游戏时，从濒死状态回复过来50次。
プロバケーター	近距离挑衅敌人30次。
トリックシュート	打掉敌人投过来的武器20次。
デスマーチ	连续14天玩这个游戏
デッドライジング	杀死53594个敌人
キャラコンプリート	全角色出现。
コスチュームコンプリート	全服装出现。
チキンハンター	第一次杀死鸡。
DUOデビュー	第一次联机游戏。
マーセナリーズ	使用全部角色。
ロケーションコンプリート	全部区域至少完成一次任务。
ビートダウン	打中敌人特殊部位然后用体术了结它。
ウィークポイント	使用闪光弹杀死寄生体。
クリティカルスナイプ	暴击爆头100次。
パーフェクトショット	100%命中率完成一个任务。
バナナスリップ	攻击跑动的敌人使它摔倒。
マインシューティング	主动射击引爆感应地雷。
コンバットフリーク	使出一个角色的所有体术。
マグマダイバー	攻击敌人让它掉入岩浆。（监狱）
デモリション	攻击敌人手上的炸药并杀死它。
ビハインドストライク	攻击黑剑子手、红剑子手、双叉人背上的弱点。
ライフセーバー	联机中以打强心针的方式抢救濒死的队友。（自身没有草药的状态下）
ネイキッド	不装备技能，以等级A以上的评价完成Lv4以上的任务。
オンリーワン	Lv4以上任务中，只使用一种武器完成任务。
ノーターン	完全不用180度转身完成一个任务。
ノーギブアップ	Continue30次。
キャラバン	联机50次。
コスチュームコンプリート	全服装出现。
チキンハンター	第一次杀死鸡。



技能

A类型升级到Lv2需要4000经验值，Lv3需要10000。B为9000、16000。C为15000、22000。D为17000、32000。出现条件仅供参考。

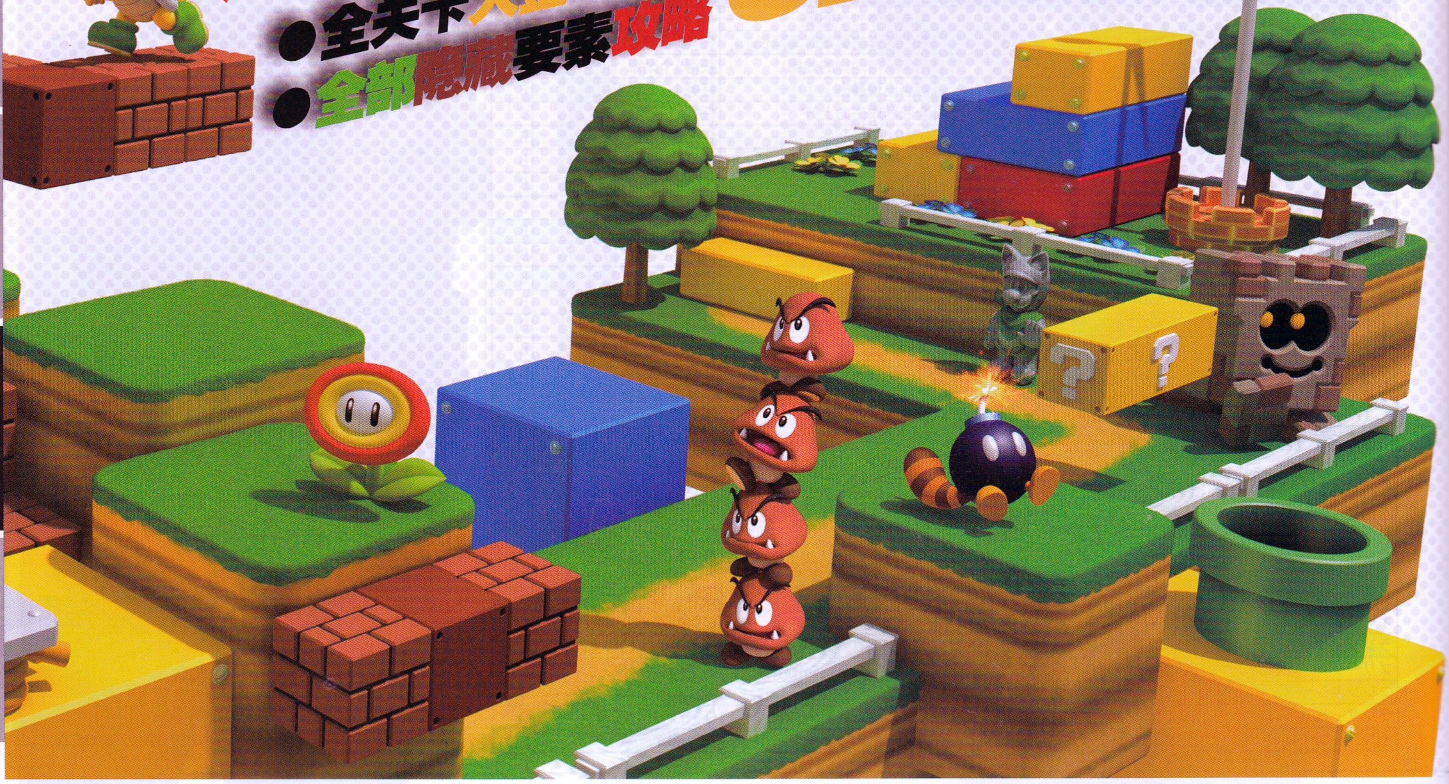
名称	效果	Lv3追加效果	出现条件	类型
メディック	体力回复效果加强	暴击时体力小回复	-号中的内容	A
タフネス	伤害减轻	杀敌后连击有效时间延长	任务1-3等级B以上	A
ラック	容易出现一击必杀	同伴获得同样的效果	获得5个勋章	A
ハンドガンテクニック	手枪举枪和换弹匣的速度上升	容易出现暴击	任务4-1等级B以上	B
ハンドガン・カスタム	手枪装弹数和连射速度上升	全武器攻击力上升	任务Ex-1等级 B以上	B
ショットガンテクニック	散弹枪举枪和换弹匣的速度上升	伤害减轻	任务5-1等级S以上	B
ショットガンカスタム	散弹枪装弹数上升	体力回复效果加强	任务Ex-5等级B以上	B
マシンガンテクニック	机枪举枪和换弹匣的速度上升	体术强化	任务4-3等级A以上	B
マシンガン・カスタム	机枪装弹数和连射速度上升	爆炸范围更广	任务Ex-2等级B以上	B
ライフルテクニック	狙击枪举枪和换弹匣的速度上升	体术强化	任务5-1等级B以上	B
マグナムテクニック	麦林枪举枪和换弹匣的速度上升	容易出现一击必杀	任务5-2等级S以上	B
ボマー	爆炸物性能上升	伤害减轻	任务5-2等级B以上	B
コンバット	体术强化	全武器换弹匣的速度上升	任务4-2等级S以上	B
スマートリロード	全武器换弹匣的速度上升	任何情况下都能换弹匣	任务Ex-4等级B以上	B
テクニシャン	所有武器举枪和换弹匣的速度上升	体力恢复效果加强	任务5-3等级S以上	B
フルバースト	全武器强化	同伴获得同样效果	任务Ex-6等级B以上	B
ウェポンマスター	影响武器的技能强化，装备后体力回复效果减弱	容易出现一击必杀	任务Ex-8等级A以上	D
リバーサル	体力少的时候体术强化	所有武器的装弹数增加	任务5-4等级S以上	B
リベンジ	体力少的时候暴击率上升	任何情况下都能换弹匣	任务4-2等级B以上	D
ジャイアントキリング	对强敌给予的伤害增加	全武器换弹匣的速度上升	任务4-5等级S以上	D
アドレナリン	受到伤害时连击不易间断	挑衅后攻击力暂时提升	任务5-4等级B以上	B
エクステンション	剩余时间少时连击不易间断	剩余时间少时体力自动回复	任务4-1等级S以上	B
ラッキー7	时间里有“7”的时候杀死敌人可增加额外的时间。	全武器连射速度上升	任务5-3等级B以上	C
クロスレンジ	近距离杀死敌人时连击不易间断	挑衅后攻击力暂时提升	任务4-3等级A以上	B
オールドスクール	捡到道具的瞬间不会受到攻击	任何情况下都能换弹匣	任务Ex-3等级B以上	C
ランディング	落地时容易撞倒敌人	所有武器的装弹数增加	任务4-4等级S以上	A
ブリーダー	技能等级成长加速	影响武器的技能强化	任务4-4等级B以上	B
フレンドシップ	靠近队友时体力自动回复	所有武器攻击力上升	获得キャラバン勋章	B
サンダーボルト	体术带电击效果	电击容易波及周围的敌人	任务Ex-7等级B以上	D
インフィニティ7	火箭筒无限制使用，分数固定为0	-	获得30个勋章	B

本刊截稿前，《超级马里奥 3D 大陆》发售了。作为 3DS 的重量级作品，这篇攻略是必须要做的。加班突击之后，发现有些话要说。一是在网上看到有人抱怨游戏的流程短。《超级马里奥 3D 大陆》分为普通和特殊两个世界。每个世界都有 8 大关，每大关又有 5 或 6 个小关。作为动作游戏，这个长度还是可以的，并不像有人说的那么不给力；而且还有最后非常难的最终王冠关卡。二是有些人抱怨本作的创意不够多，包括一些国外媒体也这么说。确实，本作并没有很多华丽的要素，而是重返平台游戏的本质：以跳跃为主！为了体现 3D 乐趣，可以看出游戏关卡花了不少心思，各种斜视角和视角的转换都是为 3D 考虑，笔者觉得无愧标题中的“3D Land”。好了，下面开始攻略，先从每小关的 3 个大金币（星牌）开始。



超级马里奥3D大陆

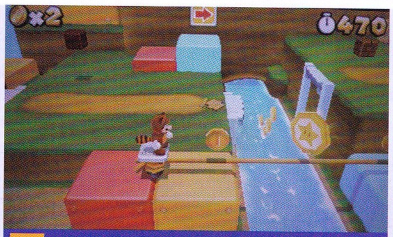
● 全关卡大金币收集
● 全部隐藏要素攻略

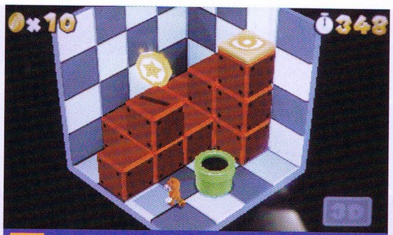


普通世界

World 1 - World 8

W1-1


1 开始不久的溪流绳子上，直接走过去获得。


2 从升降台来到上面，存档点左侧的树上，来到上面进入管道的密室。


3 用望远镜能看到中间靠左侧的高处，绳子上方是第三个金币。

W1-2


1 第一个转动的平台上，站上去平台旋转即可获得。


2 通过存档点之后，第二处移动平台的上方。


3 通过铁球桥梁，向上沿着靠墙的小路向左走。

W1-3

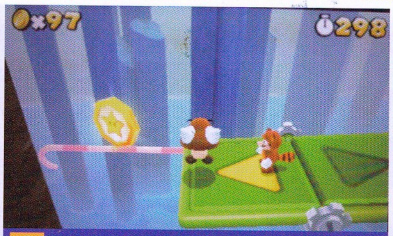

1 用望远镜看右侧高处的小蘑菇，他会扔下金币。在前面的音符平台上方。


2 通过存档点，利用音符平台来到上空加分舞台，尽头空中就是金币。


3 站在铁栅栏平台向下看，左侧下方第三个云的上面有第三个金币。

W1-4


1 乘坐移动平台，被下方的水冲到第一个高处获得。

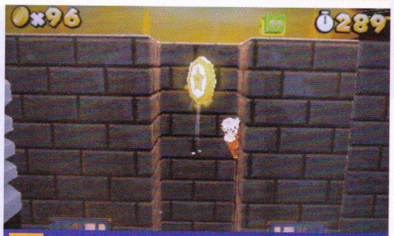

2 通过存档点，换第二个移动平台，下落后快速踩到左箭头，向左移动。


3 看到上方的金币后，前方有喷水，踩左右箭头让水将平台喷到上方左侧。

W1-城堡


1 岩浆上的第一个旋转平台上方，注意跳跃时机。

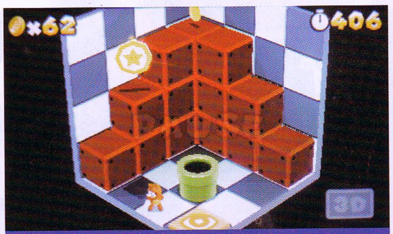

2 通过存档点，旋转火球机关靠上的位置可以获得第二个金币。


3 第二个跳石怪后面的通道上方，地上可以看到影子。利用蹬墙反弹获得。

W2-1



1 用望眼镜看上方的小蘑菇，他会扔下金币，位置在左侧的平台上。



2 从第一个金币的平台下来，钻进管道，地下密室中有第二个金币。



3 出现向上移动平台的右侧，墙内有第三个金币。可以从左侧的通道走进去。

W2-2



1 踩墙角的第二个机关开启方块搭路，获得金币。



2 通过存档点，跳到平台上，向墙角烛台的反方向跳，进入高处的隐藏房间。



3 在旗杆区域，向左走到墙下，打碎墙壁最下面的砖块，钻进去。

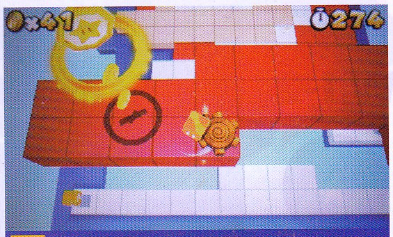
W2-3



1 打碎右下砖块，用狸猫装打机关将平台移动到上层"路易"平台。



2 第二个金币在空中。使用飞行帽，直接跳下去，获得金币后飞上来。

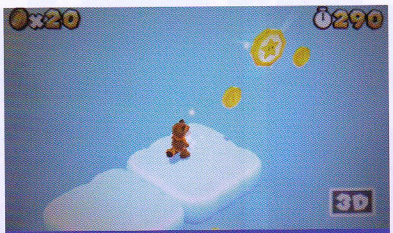


3 "碧奇公主"图案的平台上，打碎左下砖块，用狸猫装打机关，摇到上面。

W2-4



1 红蓝翻转平台的尖刺上。可先跳到红色平台，再跳到蓝色；也可以使用狸猫装飞过去。



2 跳上音符平台，来到空中的加分舞台，云平台的尽头就是金币。



3 多个翻转平台上，有一个移动的问号砖块，跳到上面，让它带马里奥获得金币。

W2-战舰



1 钻进第一个传送箱子，来到上方船上，获得第一个金币。



2 跳到右侧第二个战舰，靠墙高处有第二个金币，利用墙跳获得。



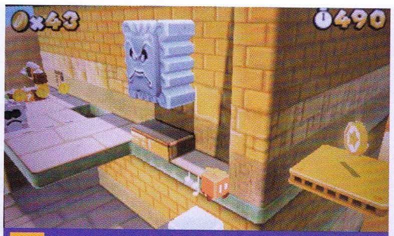
3 进入 BOSS 战的水管前，来到船下方获得第三个金币。

关于金币 共333个！

金币又叫金牌，外形比普通金币大很多，所以又叫大金币……攻略中说的金币就是指这种金牌。游戏以收集金币为主，所以咱们一上来就可以开始收集了。收集金币一是关系到隐藏要素的开启（隐藏要素部分后面有详细说明），二是可以体会游戏设计的精妙之处。所以不要草草通关就放下游戏，放弃了这个最大的乐趣。整个游戏共有普通小关卡 48 个，特殊小关卡 47 个，一共 95 个。每个小关卡都有 3 个大金币，这么算关卡中的金币总数是 285 个。这次还加入了神秘箱里的金币（后面会说明），可以在里面拿到 48 个。这样算来，游戏合计有 333 个金币等待你来收集。什么？你问马里奥的基本操作？就不说了吧，不行看下游戏带的说明书。



W3-1 ★



1 城堡靠墙处有一个移动平台。利用大炮可以直接上去；也可以用飞行帽飞到上面。



2 沿着城墙向右方向走，打破城墙下面的一个砖块。

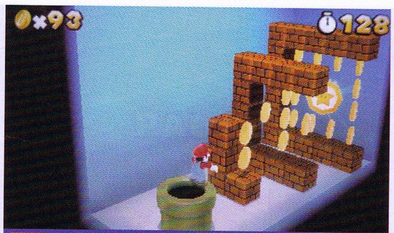


3 进入室内，在旗杆前的一个有很多跳石的大房间，墙角高处有第三个金币。

W3-2 ★



1 水下栅栏里有第一个金币，从右侧通道进入。



2 有多个刺鼓鱼的长水道，尽头大鱼的下方有暗道，钻进里面的水管。



3 继续向右，经过第二条大鱼，向上来到外面的空间，水面上空有金币。

W3-3 ★



1 需要狸猫装。跳过第一段下落方块，来到大平台上。跳上高平台，转动机关上去。



2 通过存档点，前方出现分岔路，走左侧，尽头处获得金币。



3 用望远镜看小蘑菇，他会扔下金币，就在前进的路上。

W3-4 ★



1 前方有几个弹跳绳子的树上的最高处，用紫色箭头方块上去。



2 利用高处的绳索和方块，跳到音符方块上，弹到空中的云层加分舞台。



3 在距离旗杆很近的区域，能看到一个长翅膀的方块，跳到上面，飞到金币处。

W3-5 ★



1 开始不久的道路上，由于画面自动移动，注意跳跃时机。



2 使用狸猫装，和下落方块一起落下，获得金币的瞬间赶紧按跳跃键向前飞。



3 空中浮动平台区域。看准时机，当平台经过金币时跳过去获得。最好有狸猫装。

W3-战舰 ★



1 巨型尖刺机关左侧的平台上，注意避开右侧的尖刺。



2 通过存档点，一排巨型尖刺处，第5、6个之间下方有一块空地，金币就在这里。



3 打败库巴的儿子后来到旗子的船上，左侧船头有金币。

W4-1



1 打碎左上角山崖下面的砖块，钻进去获得。

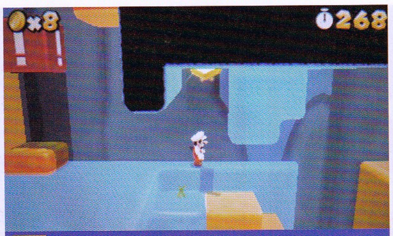


2 存档点前，跳上音符方块，弹到空中的加分舞台。

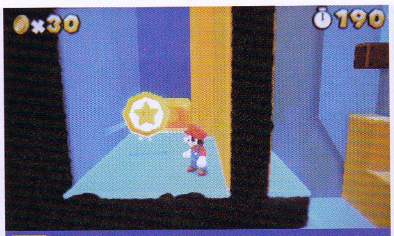


3 从空中的加分舞台下来之后，钻进左侧大炮，打向空中的金币。

W4-2



1 关卡开始向上来到第一个红色叹号的方块处，右侧狭窄的通道上方有金币。



2 通过三个连续的红色叹号方块，左侧墙壁下方有一个小洞，下蹲钻进去。

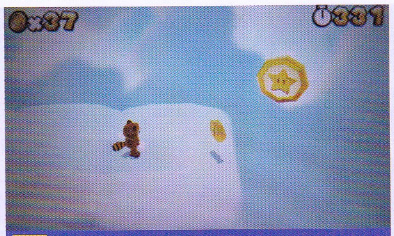


3 上方右侧墙角处有一个红色叹号方块，顶出三个方块，反弹跳上去。

W4-3



1 开始不久的必经之路上，由于金币在旋转平台上，注意别掉下去。



2 踩音符方块弹到云上的加分舞台，尽头是本小关的第二个金币。



3 通过存档点，用望远镜看小蘑菇，他会扔下第三个金币，在前方的旋转平台上。

W4-4



1 沿途和怪物一起旋转，慢慢走过去取得。



2 通过存档点，直接向右下走。打碎假的管道，进入真的管道，在里面获得。



3 通过一个传送方块，出来后在不远处可以看到。

W4-5



1 从第一个神秘方块（传送到小房间）出来，踩两个地面翻板机关跳上去。

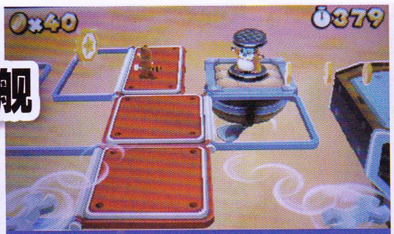


2 在多个翻板机关处，一个神秘方块后面有金币。使用狸猫装可以飞过去获得。



3 在地上有 8 个叹号翻板机关的地方，踩左下角的两个叹号，沿路走上去。

W4-战舰



1 刚开始不久的翻板上，从下方依次跳过去获得。

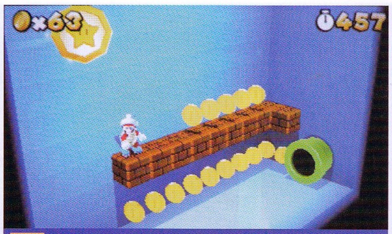


2 船内较低的位置，取得后赶紧上来继续跑。



3 一个回旋镖乌龟前的翻板上，跳跃利用翻板将金币翻上来获得。

W5-1



1 关卡刚开始，进入左侧通道的管道内，金币在空中。



2 山道上有两个跳石怪的地方，站在第二个头上跳上去获得。

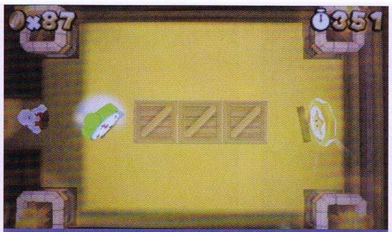


3 通过存档点，来到向上升的平台，铁球滚后右侧出现金币，可用飞镖取得。

W5-2



1 在旋转刺球的房间里，来到最下方跳起进入隐藏的过道。



2 从旋转刺球机关的房间进入右边，扔火球将四个烛台点燃，铁门就会打开。



3 通过存档点，一个长长的走廊地面有巨大的刺柱滚动。上方尽头有第三个金币。

W5-3



1 通过存档点，向右侧前进的蓝色旋转平台中间。

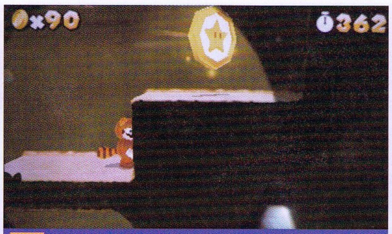


2 爬上高高的柱子，跳到音符平台上，弹到空中的加分舞台。

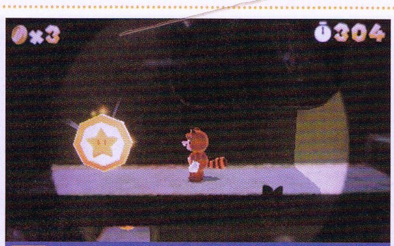


3 最后跟着黄色平台向上跑的路段，左侧会消失的黄色长块上。

W5-4



1 干掉几个大鼹鼠，来到有一块石头的低平台。使用狸猫装向右飞上去。

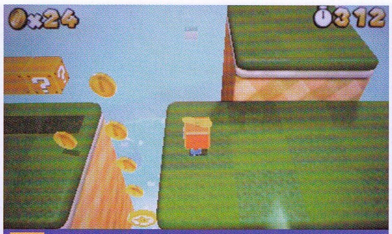


2 在存档点左侧能看到金币。可以从左侧上面的洞里钻进去，也可以用狸猫装飞上去。



3 通过存档点，掉落到下层。经过三个大鼹鼠后，从下层往左走，钻进里面获得金币。

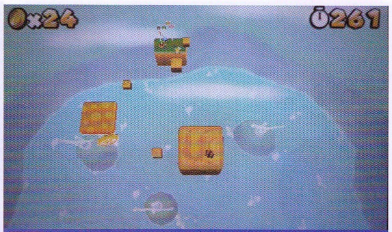
W5-5



1 通过大的弹跳台，来到上面向左走，两个平台之间最下面就是本关的第一个大金币。

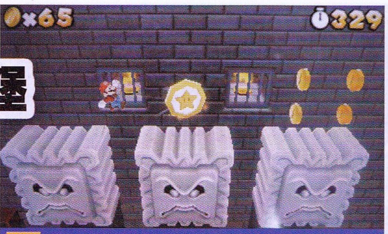


2 通过存档点，前方有三个跳跃小平台，两个的中间有金币。同样使用飞行帽获得。



3 旗杆之前的空中有很多小方块，能看到靠下的位置有最后一个金币。

W5-城堡



1 三个跳石怪的位置，金币在中间那个的上面。



2 获得第一个金币，通过跳石区域，右侧靠下的岩浆上就能看到第二个金币了。



3 第三个同样在岩浆上，有狸猫装会简单很多。

时事新闻
硬件导购
系统使用
网络指南
3DS游戏
VC软件
专题策划
攻略研究
游戏展会

W6-1

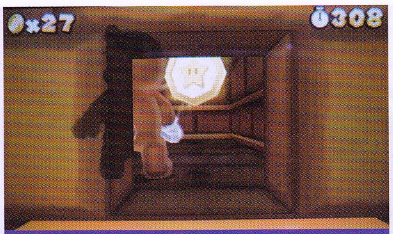

1 第一个金币在关卡起始位置左侧，从屏幕上看不到。

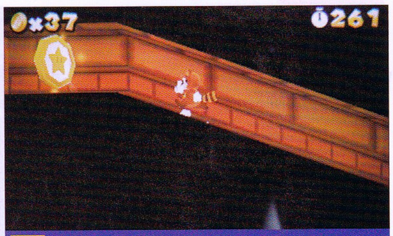

2 通过存档点，向右下走，进入管道，在水下尽头的高处有金币。


3 通过一个小瀑布后，右侧一根绳子处不停地有鱼飞来，顶砖块，跳到最上面。

W6-2

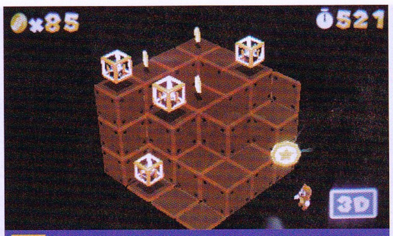

1 第二个房间右上角有金币，不过被怪物挡住，将其干掉，或从进口处向右转过去。


2 在一个地面呈很多方块不停升降的房间，来到上面，打碎墙壁下面的一个砖块。


3 坐升降梯到上层，走进左边的通道，尽头有金币。获得金币后，赶紧往外跑。

W6-3


1 站在下面的传送地板，进入左侧第一个神秘方块。在钢琴键上获得金币。


2 继续上面的方式，进入中间的神秘方块。来的里面获得金币。


3 进入第三个神秘方块，来到里面的图书馆。在楼梯上获得金币。

W6-4


1 进门前有一个跳石怪，门上面的平台上有金币。


2 进入房间之后，来到尽头的另一扇门前，门上面的平台有第二个金币。


3 通过存档点，向上前进的途中可以看到第三个金币在旋转的刺球上面。

W6-5


1 跟随第一个移动平台向右跳，在如图位置的平台下面有一个金币。


2 跟随第二个移动平台，在一个木板处，跳起利用木板和墙壁反弹到上面。


3 用弹跳平台来到上面右侧，向左侧移动时会看到下面有第三个金币。

W6-战舰


1 关卡开始，躲过几个大尖刺来到船上，打碎右侧几个木箱，里面有第一个金币。


2 第二个金币距离第一个不远，不过要顶箭头方块上去，踩着方块取得。


3 往上跳的过程中，第三个金币在左侧靠墙的高处。

W7-1



1 在第一个开关的地方，打碎下面的6个木箱。



2 用火球装干掉隧道里中间的一条大鱼，右侧凹陷处有金币。



3 几条大鱼的地方，游到最上方，有一个洞口，里面是第三个金币。

W7-2



1 顶第一个红色箭头方块，出现3个方块，跳上去获得本小关第一个金币。



2 来到外面，在摇晃的铁板右侧的下落平台上有第二个金币。



3 尖刺平台上有第三个金币，看准时机小心跳过去。

W7-3



1 利用绳子向上跳，右侧的空中有本小关第一个金币。



2 顶向上升起的紫色箭头方块，利用方块跳到音符方块，来到空中的加分舞台。



3 通过存档点之后是很多向上跳的绳子，途中可以看到本小关第三个金币。

W7-4



1 爬上第一根柱子，左侧就是金币，注意时机跳过去获得。



2 来到旋转平台处，左侧平台上方有金币，可以从最右侧通道绕过去。



3 多个空中转动的小平台处，右上位置有第三个金币。

W7-5



1 直行，来到向右拐的位置，靠墙处有金币。



2 来到有很多小怪物的地方，木板的角落有金币。

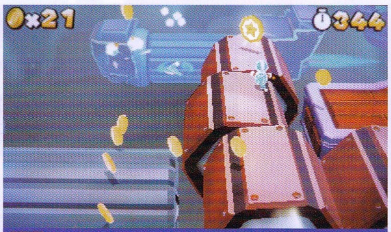


3 在一整块木板向上移动时，快到尽头时左侧有本小关最后一个金币。

W7-战舰



1 第一个金币就在关卡开始的右侧，注意别掉下去。



2 第二个金币在红色转桶的顶端，同样注意控制方向，不要掉下去。



3 第三个在战舰上方，到达BOSS处的管道时先不要下去，跳到船上面。

W8-1

★



1 顶红色箭头方块，右侧出现多个方块平台，踩着过去尽头有金币。



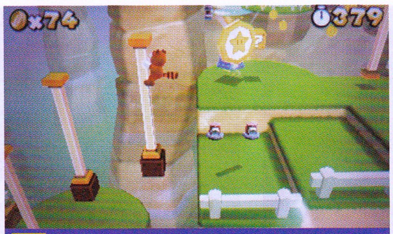
2 爬上长长的楼梯之后，跳到上面的一层，有不少东西可以获得。



3 钻进最后的大炮，不要打向旗杆。向左侧转动炮口，向金币开炮。

W8-2

★



1 关卡开始不久，爬上第三根柱子，右侧就是金币。



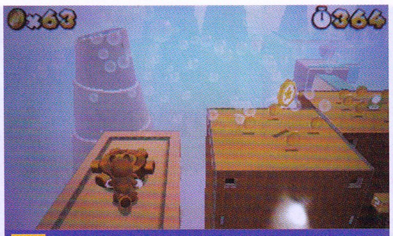
2 两个旋转的平台，金币在第二个的右侧，下落的黄色方块上。



3 通过空中很多喷火器的地方来到下面，前方是很多下落平台，金币在这里。

W8-3

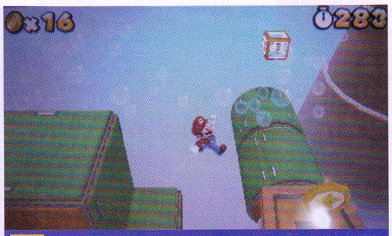
★



1 使用狸猫装，转动前方靠左侧的机关来到上面。



2 通过存档点，最前方左侧的小平台上有金币，把金币转到外面再去取。



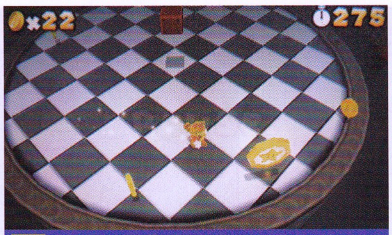
3 第一个巨大的空中旋转平台，不要往上方另一个平台走，而是向右侧。

W8-4

★



1 坐上移动平台后出现第一个金币，当出现石板时，跳到空中获得。



2 跳到有一圈鬼魂的大圆盘上，地面有本小关第二个金币。



3 后半段破烂地板移动平台上，小心周围的幽灵。

W8-5

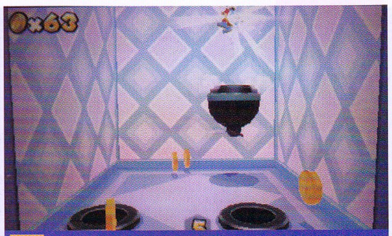
★



1 开始不久的翻版上，注意跳跃将金币翻出来的顺序。



2 一大片翻板处。和第一个金币一样，注意翻动的顺序。



3 进入神秘方块，蹬墙获得右上角的金币。这个金币在普通视角看不见。

W8-城堡1

★



1 跳到两侧喷火焰的柱子上，转到正对屏幕的位置往下滑。

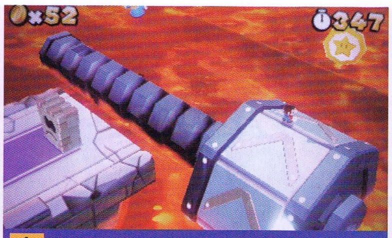


2 干掉 3 个乌龟兵可获得乌龟装，然后用飞镖取得两个平台中的金币。



3 库巴地带，岩浆中石头上有金币。可以先过去，站在平台上跳起来用飞镖取得。

W8-6



1 关卡开始不久，踩着带箭头的金属螺丝向右移动，尽头是第一个金币。



2 踩着金属圆筒向右，上方岩浆中的金属平台内有金币。跳上去等平台下降。



3 来到大的旋转圆筒，尽头中间是传送砖块。外层有本小关的第三个金币。

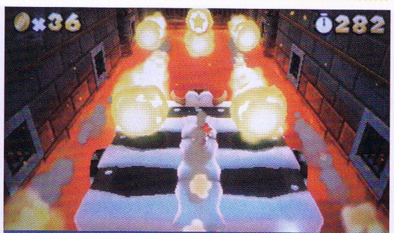
W8-城堡 2



1 第一个大电梯上，进入城堡后墙上喷出多个火焰，掌握时机跳起获得金币。



2 上下移动的平台上，一个不死乌龟处，空中有金币。



3 第二个大电梯上，前方喷出大量火焰，跳起获得金币。

关于神秘箱

共 35 种类型

在地图上，除了正常关卡，还有一种神秘箱。在限时内干掉杂兵可以获得一个或两个大金币。在神秘箱中总计有 48 个大金币。神秘箱共有 8 处，分别在 W1、W2、W4、W6 和 S1、S2、S5、S7。共有 35 个房间结构。之前取得过大金币的房间，再次进入金币是透明的，不再增加数量。

玩 8 个以上神秘箱的方法有两种：

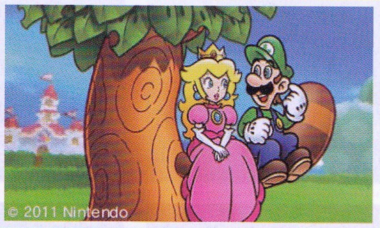
1、**擦肩通信从别人那里获得**。可以获得别人最后玩的神秘箱，自己卡内玩过的箱子也可以获得新的大金币，而且必定会有大金币。当然达到 48 个总数后就不会出现了。

2、**经过一天时间，关卡里的神秘箱会复活**。每天玩一次比较好，当然调 3DS 的系统时间也可以。

关于照片

收集 12 张





随着游戏剧情进度，可以开启 12 张 3D 图片，这些图片能保存在 3DS 内，随时在机器中浏览，也可以用作他用。在游戏中，获得的 3D 照片可以到 WORLD 3 的第 4 个地方查看或保存。

开启方法：正常通关普通关卡（World）可以得到大部分照片，只有两张需要特殊开启。分别是 10 号照片需要用路易通过关卡 W8- 城堡 2；12 号照片是将所有关卡全部通过之后，再次通过 W8- 城堡 2。这里的全部通关是指用马里奥进行即可，无需双人全部通过。

关于 BOSS

库巴和他的孩子们





这不是一个打 BOSS 的游戏，所以库巴和他的两个孩子都是渣渣，存在感很低。库巴会在城堡中出现，长着狸猫尾巴的都是假货。通常一段追逐战，躲避他的远程攻击，跑到桥头踩下机关后库巴就掉下去了——跟 FC 版一样。

库巴的两个孩子稍微麻烦，在一些战舰关卡中要和他们战斗。别的攻击对他们无效，只能踩。BOSS 战没太多可以研究的东西。

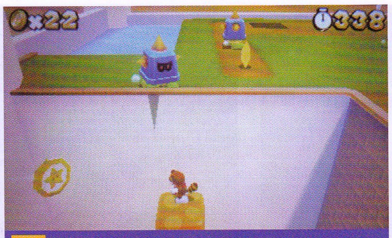


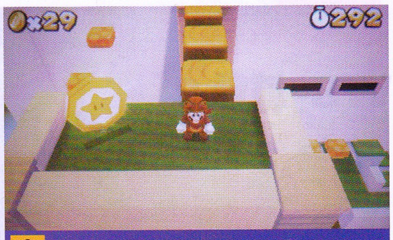
特殊世界

Special 1- Special8

S1-1

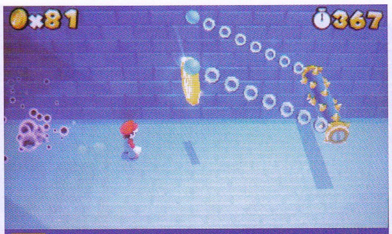

1 进入建筑物前，跳上左侧高台。上面一个砖块处可以看到金币的阴影。


2 通往旗杆的区域，在途中的空中，跳起获得。


3 到达旗杆所在平台，向屏幕的下方向走，跳过几个小平台。

S1-2


1 开始不久的碎裂地板上。注意，离开的速度要快。

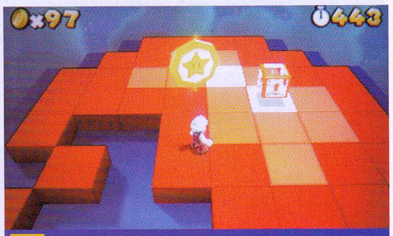

2 通过存档点，旋转机关的上方，注意跳起的时机。


3 几个带刺的乌龟处，从下方跳过去，踩弹跳机关获得。

S1-3


1 用大炮打到正前方的平台，然后从这个平台跳到左侧的平台。


2 来到白云图案的平台，进入大炮，向左侧远处平台开炮，那里有第二个金币。


3 进入最后一个大炮（默认瞄准旗杆），将炮口转向右侧平台，上面有最后一个金币。

S1-4

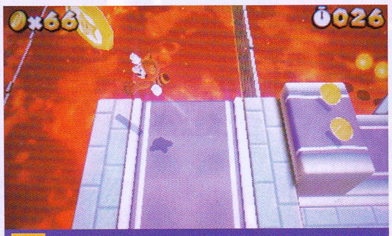

1 这次第一个金币不在左侧隐藏区域，而是上方的高台上。

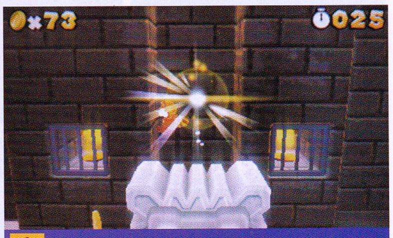

2 通过关卡开始不久的长绳子，尽头高处就是第二个金币。


3 通过存档点后有两条绳索，高处还有一条，跳上去，右侧高处是第三个金币。

S1-城堡


1 限时关卡，注意吃路上的加时间钟表道具。第一个金币在长方块的上面。


2 第二个金币在这个平台的左侧空中，行走的必经之路，不难发现。


3 第二个石怪的头上有第三个金币。其实本关限时的难度比收集金币难得多。

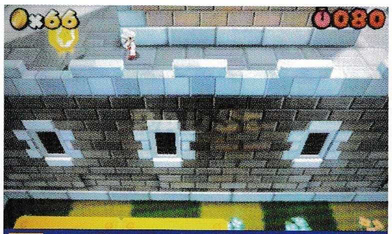
S2-1



1 关卡刚开始不久，可跳到小音符方块弹起获得空中的金币。



2 在几个连续的小平台上，获得本小关第二个金币。



3 通关旗杆位置，上方高处的建筑上有本小关的第三个金币。

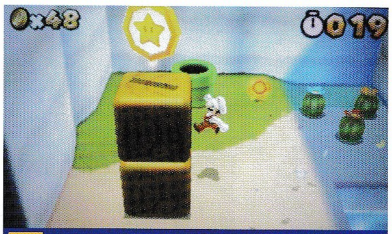
S2-2



1 第一个金币就在下水后不远的必经途中。



2 第二个金币在出现大鱼的地方，一个铁栅栏后面，直接获得。

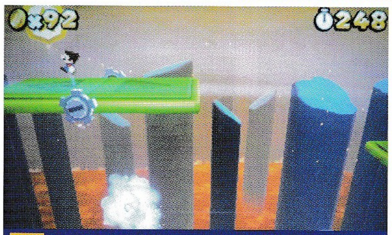


3 第三个金币在通过大鱼，来到地面小区域的高台上。

S2-3



1 换到第二个移动平台上，向右前进的路上会见到。在一个晃动的刺针机关上面。

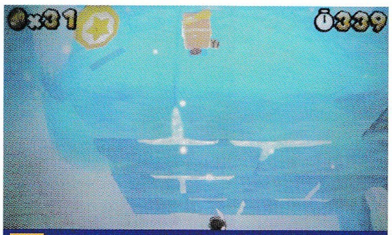


2 通过存档点，在连续更换多个移动平台位置，用第一个向上的喷水将平台喷向左侧。



3 在移动平台向右急速下降后会被水喷起，落地后站在左箭头，左侧空中有金币。

S2-4



1 飞上第一个大墙壁，左侧放着本小关第一个金币。



2 先不要弄死高高的一串小怪物，用飞行帽踩最上面的小怪物，再次飞起可取得金币。



3 通过存档点，贴墙向右行进的途中，两个下落平台的正上方有第三个金币。

S2-5



1 关卡刚开始不久，有三个机关的平台，踩机关后一直向上。

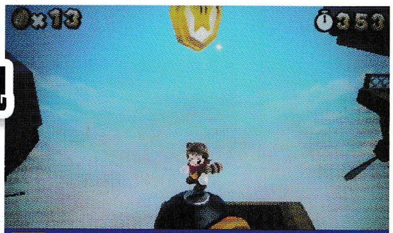


2 通过存档点，踩旁边的两个机关，沿着平台走进入最右侧的传送箱。



3 踩三个叹号机关，跳上去踩空中左侧的叹号，向左下跑，在边缘向左下跳跃。

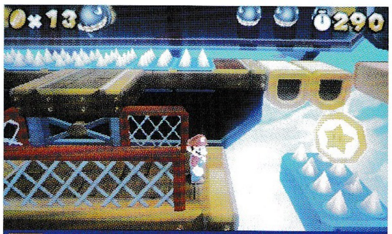
S2-战舰



1 来到两个发出小滚球的大炮处，金币在左侧大炮的上面。



2 通过一处有乌龟壳和几个炸弹兵的地方，大炮筒前方的小平台上有第二个金币。

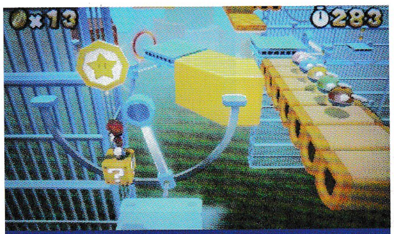


3 大炮群处，地面长长的刺针下方有路，下面刺针上有本小关的最后一个金币。

S3-1



1 从左右摇摆的平台落下获得，注意下落的时机。



2 摇摆平台上有一个问号箱，上面就是第二个金币。



3 旗杆前多个下落平台，小心从右侧平台落下，可直接获得空中的金币。

S3-2



1 在旋转方块上跳跃前进，关卡不久沿途右侧一个蓝色方块上是第一个金币。



2 通过存档点，在地面中间可以看到金币的影子，弹上去取得。



3 快到旗杆时，靠近上方的建筑的旋转方块上面。

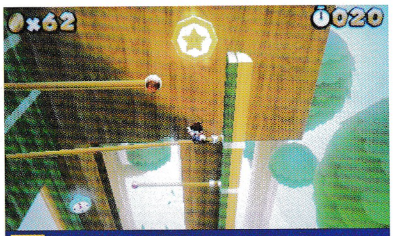
S3-3



1 没有转变视角前，左侧最高处的花怪，它的上面是第一个金币。



2 来到右侧大平台，金币就在传送箱旁边的地上。



3 在多个向上弹的绳子上，金币在这个位置的空中。

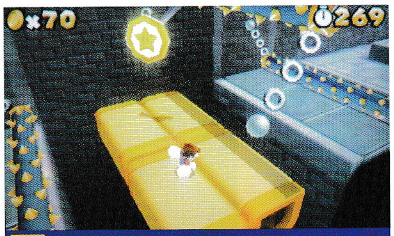
S3-4



1 在多个摆动滚刺的道路上，小心跳跃即可获得。



2 通过一个平衡铁板，进拱门前的左侧空中，蹬墙反弹获得。

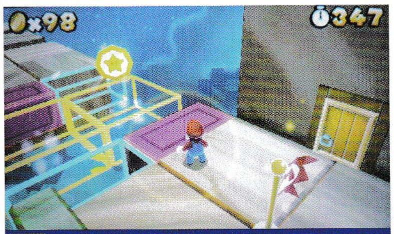


3 出门前（进入旗杆区域）的一段摆动滚刺的道路上，在下落平台上面。

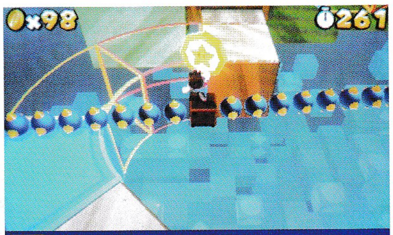
S3-5



1 进门后靠墙的空中，地上可以看到影子。可站在石怪上获得。

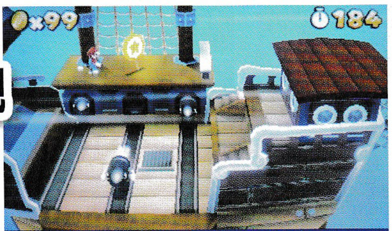


2 出门后，金币在跟随跳跃节奏的地面的中间，黄色地面上。

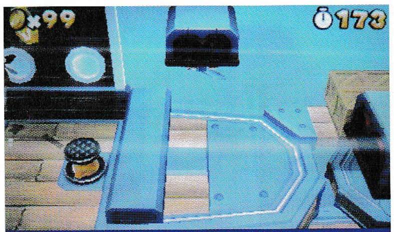


3 旋转刺针的上面，落脚的方块很小，有狸猫装比较简单。

S3-战舰



1 关卡开始不久，3个炮弹发射平台的上面。

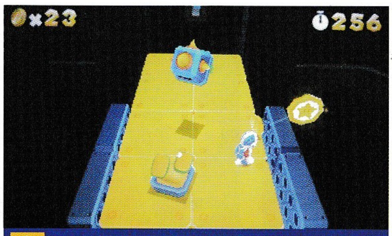


2 地面有鼹鼠出现的地方，靠墙的上方，不太容易看到。

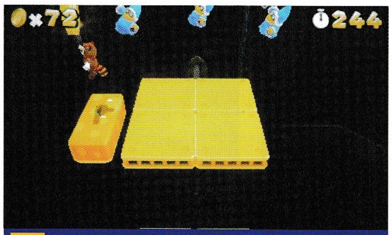


3 从第三、第四艘船的中间缝隙掉下去，来到下面的甲板可获得这个金币。

S4-1



1 向上的平台来到两侧带刺的地方，右侧刺墙上放着本小关的第一个金币。

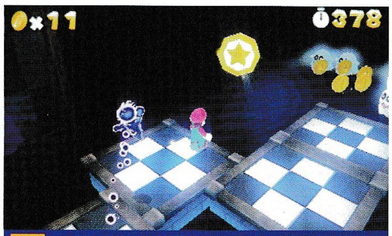


2 获得第一个金币后，左侧弹跳平台上有第二个金币。

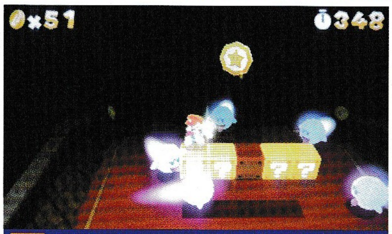


3 旗杆上方的大建筑物的上面，右侧的空中。

S4-2



1 开始不久的空中，不过要跳跃获得，注意落脚位置。



2 第二个金币发现后要跟它一段距离，它会停在很多有小幽灵的区域。



3 从一个传送箱出来，第三个金币在靠墙的地方。

S4-3



1 关卡开始，来到一个分岔路口，向上走，进入瀑布获得第一个金币。

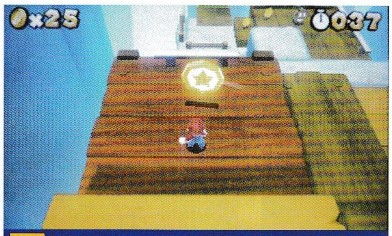


2 然后从分岔路向右走，金币在两个平台之间的悬崖内。

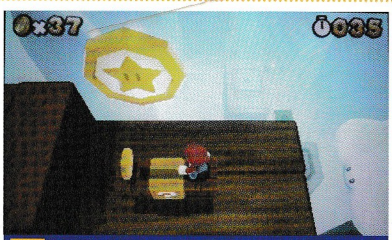


3 旗杆前的桥下有第三个金币，直接跳过去不太可能，需要用飞镖取得。

S4-4



1 本小关的第一个金币就在地上，直接获得。

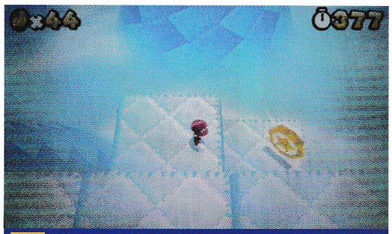


2 第二个金币在出现云彩的左侧平台，要跳到砖块上，再跳起得到。



3 第三个金币在旗杆上方的空中，从高处落下时掌握好位置，可获得金币。

S4-5



1 关卡开始不久，利用砖块跳到上面的平台，背面藏着本小关的第一个金币。



2 通过存档点之后，来回反弹跳到一个狭长的通道上面，右侧空中有金币。



3 获得第二个金币后，向右是破碎的道路，跳跃取得这里的金币。

S4-战舰



1 通过管道来到第二艘船上，顶红色叹号出现三个方块，向上获得金币。



2 顶右下的红色叹号出现三个方块，站上去用飞镖获得金币。



3 顶船头的红色叹号，左侧出现三个方块，过去获得第三个金币。

S5-1

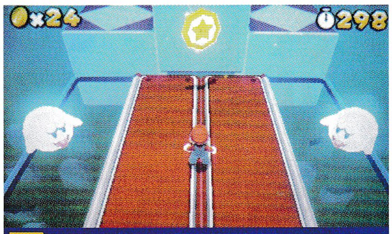
★



1 高处下落后，来到前方高台上面，金币在空中，跳起时注意下方的面板翻动。



2 通过存档点，在很多大刺球滚动的场景，来到前面左上角的位置。



3 高空落下，来到红蓝两个颜色的长板上。可从上面的平台往下跳获得。

S5-2

★



1 顶红色叹号出现三个方块，上去获得金币。



2 通过存档点，在摇晃的铁板上向上跑，右侧下落的平台上是第二个金币。



3 进入有很多摇摆刺针的房间，地面刺针上放着第三个金币。

S5-3

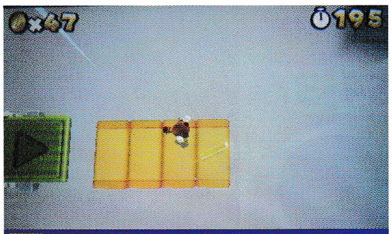
★



1 关卡开始，让水喷到上层左侧。跳到砖块上获得金币。



2 通过几个喷火机关后，跳起到空中获得。



3 站在轨道平台上一直往右侧移动，落到右侧的下落平台。

S5-4

★



1 向右侧前进，在饼干似的平台上得到本小关的第一个金币。



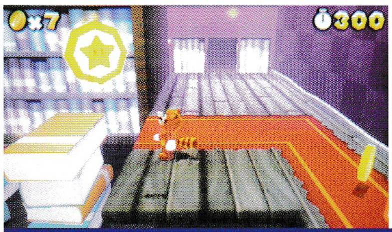
2 通过存档点后关卡变成向上跳，注意右侧有第二个金币。



3 获得第二个金币后，继续向上跳，马上就能得到第三个金币。

S5-5

★



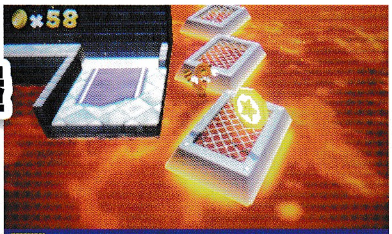




进入传送箱的顺序：进入古堡，传送箱（二楼），来到下个场景。书架旁的传送箱（一楼台阶），来到下个场景。远处的传送箱（二楼尽头），来到下个场景，有存档点。干掉二楼的小兵，获得1金币。传送箱（二楼），来到下个场景。进入传送箱（二楼空中），来到下个场景，干掉一楼的小怪物获得2金币。然后进入传送箱（二楼远处），来到下个场景。干掉一楼的小怪物获得3金币。进入二楼远处传送箱，来到旗杆处。

S5-城堡

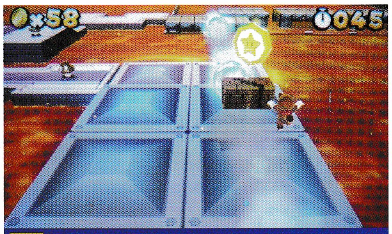
★



1 岩浆上面的铁平台上，跳过去后赶紧离开，速度要快。



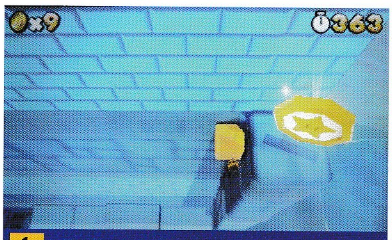
2 向左侧移动的箱子上，注意取得金币后赶紧离开。



3 骷髅库巴出现后的场地，前方的砖块上面。

S6-1

★



1 普通关移动平台上的金币，特殊关改到了平台旁边的高处，音符平台的右侧高处。



2 进入城堡内部，第二个金币在最上层的左侧空中。



3 旗杆前的平台上有一个跳石，用螺旋桨飞到高空获得第三个金币。

S6-2

★



1 前进的途中获得，在下落平台的空隙处。



2 来到分岔路口，走左侧，利用墙壁反弹到上面。



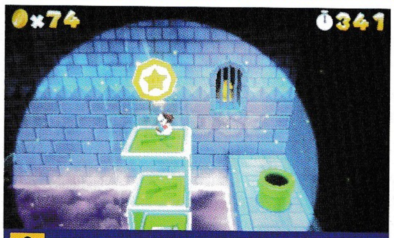
3 下落到传送箱之前，空中有本小关第三个金币。

S6-3

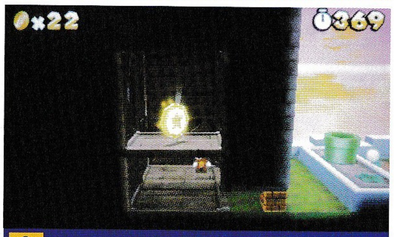
★



1 通过存档点（存档点藏在一处密室里），踩地板上的机关来到室外。



2 钻管道前，踩左侧的机关，原地跳两下来到上面获得金币。



3 来到旗杆处，打碎左侧墙壁下面的砖块，进入密室获得金币。

S6-4

★



1 关卡开始向右跑，高台上有第一个金币。



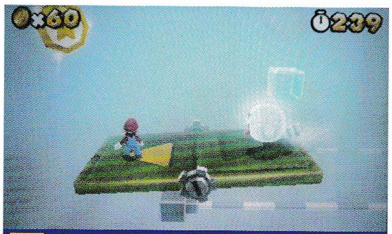
2 继续向右跑，在必经之路上遇到第二个金币。



3 视角专为向上跑时，金币在左侧转动的平台上。

S6-5

★



1 左右箭头的轨道，最下层向左走，尽头获得金币。



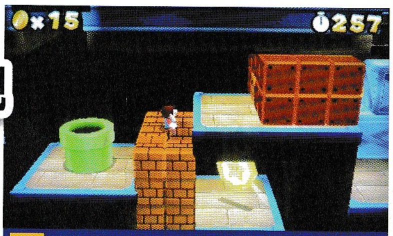
2 通过存档点，金币在右侧的巨大旋转圆盘上。



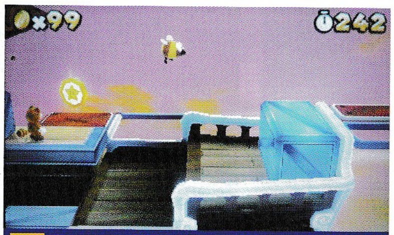
3 旗杆的前一个房间，门的右侧靠墙有 3 个小金币，顶它们的上方，借助砖块上去。

S6-战舰

★



1 进入战舰的下面，在一堆砖块里是第一个金币。



2 获得第一个金币后来到船上，上方翻板上是第二个金币。注意翻板跳跃的顺序。

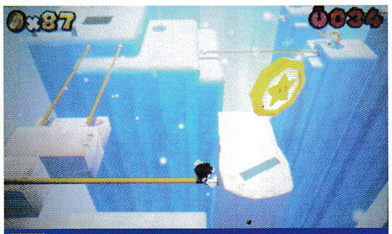


3 来到很多翻板的地方，金币就在空中。有狸猫装很容易获得。

S7-1



1 第一个金币在前方左侧的大树后面，能看到边缘。



2 经过几个传送箱，用绳子来到最高处。向右，金币在旁边的平台上。

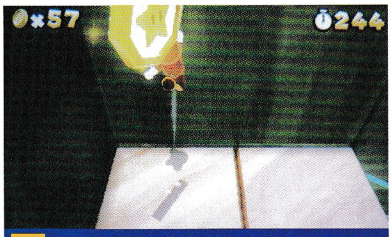


3 在通往旗杆的传送箱位置向下跳，下方一个平台上放着本小关的第三个金币。

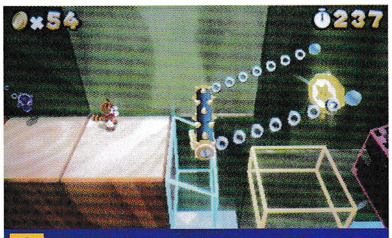
S7-2



1 进门前右侧的砖块上，能看到阴影，跳上去获得。

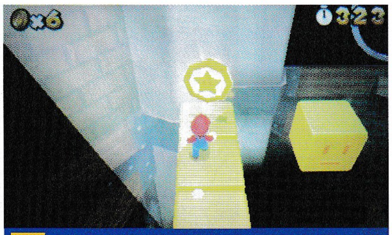


2 通过两个旋转的火球棒，正上方靠墙的空中。

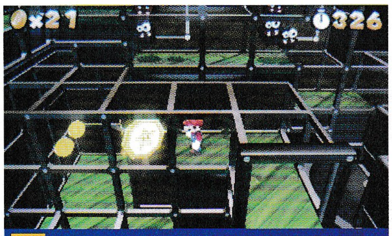


3 获得第二个金币后，向右不远处的铁刺棒上方。

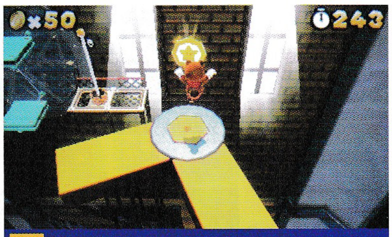
S7-3



1 沿着齿轮到左侧平台，顶红色箭头出现方块通路。



2 转盘处进入中间通道，往里走一点即可获得第二个金币。



3 通过存档点，同样在右侧旋转的支架上。站在一根上面等它旋转即可获得。

S7-4



1 开始不久的翻板上，注意跳跃方式，可以从红色面板跳到蓝色的上面。

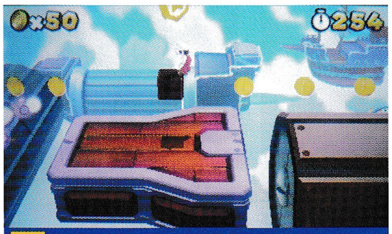


2 有飞行箱的平台上，把飞行箱顶一下，然后借助它跳到上面获得金币。

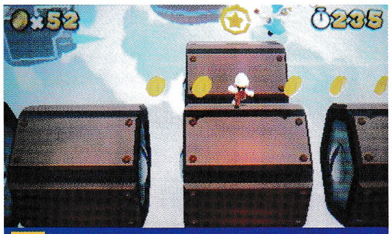


3 下落来到很多旋转尖刺和翻板的区域，金币在右侧蓝色翻板上。有狸猫装简单很多。

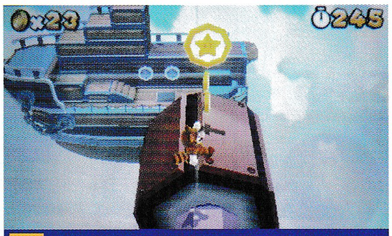
S7-5



1 平台上出现飞行箱，顶一下将其停在中间的金币阴影下。跳上去获得金币。



2 旋转方块上，必经之路。注意魔法师，躲避他们就可以。



3 到达传送箱，先别进去。从右侧跳到船上获得金币。

S7-城堡



1 多根砖块柱子的平台，上方有金币。本关多注意躲避阴影马里奥。



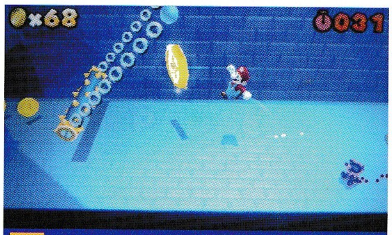
2 第二个金币就在路旁，不过小心取得的时候不要被阴影马里奥堵住。



3 向左跑见到第三个金币赶紧利用墙壁反弹获得，或者用狸猫装直接飞过去拿到。

S8-1

★



1 向左跑到第一个摇摆刺针的位置，跳起来获得金币。



2 第二个金币在塌陷的石块上，拿到后快速离开。



3 钻管道前，跳到墙壁上利用反弹获得金币。地上有影子，画面中看不到金币。

S8-2

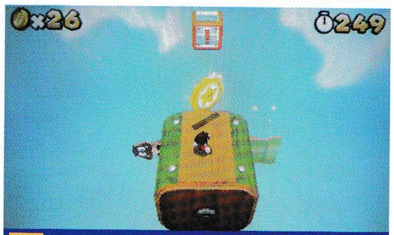
★



1 向上前进，三个转动的平台，靠右侧的高处。



2 在很多转动平台区域，向左跳，干掉鼹鼠进入管道。用狸猫装将平台上升。



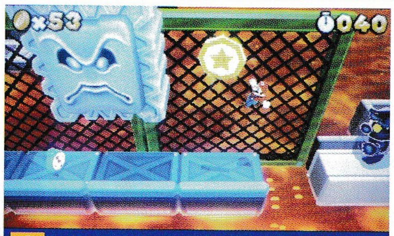
3 从最后一个巨大的旋转平台，跳到右侧小平台上。

S8-3

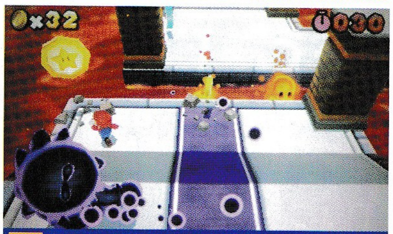
★



1 金币在岩浆上，从移动石块跑过去获得。



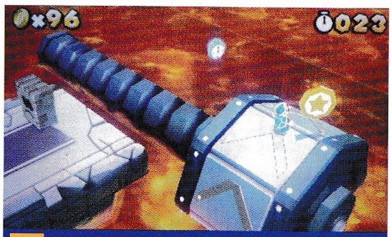
2 上方出现跳石的地方，左侧空中有金币。没有狸猫装，就要利用跳石怪反弹获得。



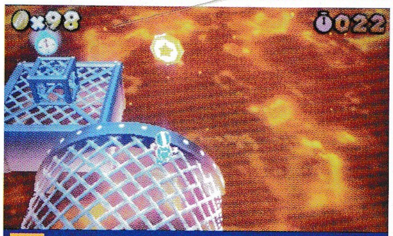
3 刚出现柱子的平台，引诱阴影马里奥破坏三根柱子左侧的那根。

S8-4

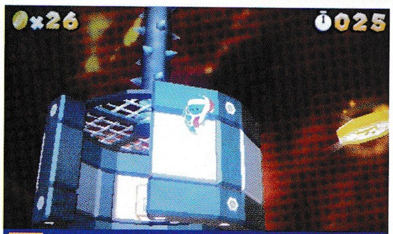
★



1 关卡开始不久，跳上带箭头的齿轮，让齿轮逆向转动，在平面右侧获得金币。



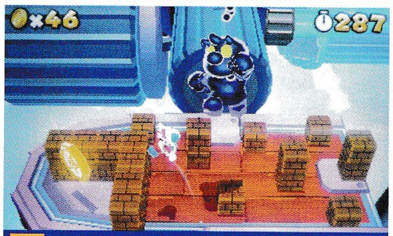
2 转动圆筒前进，用乌龟装的飞镖取得旁边的金币。



3 来到最后大圆筒上，第三个金币在尽头右侧的空中，同样用乌龟装取得。

S8-5

★



1 第一个金币在左侧砖块堆中，如果自己不能破坏，引诱阴影马里奥破坏。



2 上方的砖块平台上，很容易看到。建议本关用狸猫装。



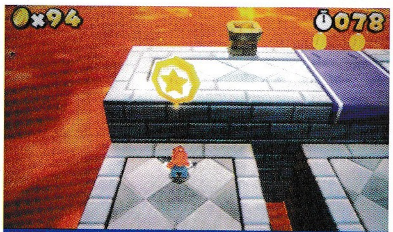
3 很多转桶处，向上跑时可以看到左侧还有转桶。金币就在左侧。

S8-城堡

★



1 来到左右移动平台上，向右走第一个长条方块上面。



2 来到有三只乌龟兵的区域，左侧的平台上放着第二个金币。



3 来到骷髅库巴区域，向前跑的途中获得本小关的最后一个金币。

通关要素

W/S 世界通关

1，普通世界（World）通关，如果中途不死，一口气过关的关卡在大地图上会显示出最短通关时间。

2，第一次通关，普通世界 8（W8）完成之后，W1 开始的地方会出现管道。从这里进入特殊世界（Special 关），关卡难度升高。之后每通过一个 S 世界，W 世界中对应的起点出现管道。

3，在 W 世界中，死 5 次会出现辅助道具（无敌狸猫装），死 10 次会出现直接到达旗杆的翅膀道具。而在 S 世界中，这些道具将不会出现。



4，S 世界开启后，神秘箱全部复活。

5，S 世界不用一个一个小关卡通过，可以直接前进。只是各世界的最后一小关以及 S8 世界所有关卡不能通过。除了 S8 世界以外，各个世界最后一关通过之后，才能进入下一个世界。

6，S 世界出现蓝色的叶子道具，跳跃中按 L 键 /R 键能变成地藏菩萨。

7，S 世界通关后，再通过一次 W8- 城堡 2，在地图画面上屏的右下角每个关卡会出现过关情况。用马里奥过关有"M"标志，用路易过关有"L"标志，而跳跃到旗杆获得 1UP 时，有金色旗杆的标志。

8，存档达到 5 星评价，在 S 世界的 S8 里会出现隐藏关 S8- 王冠，里面没有大金币可以拿，也不算在全关卡的条件内。具体为什么，等你打出来就知道了（笑）。



使用路易

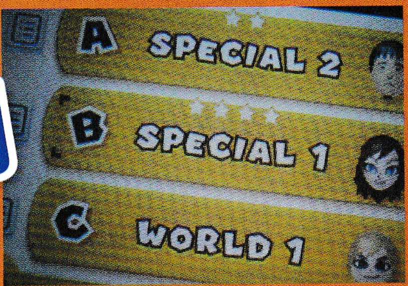
S1 世界开启

S1 世界通关后可以使用路易。切换方式是在地图画面的下屏右下角，点击 M/L 按钮随时切换。他们的道具相同 不会进行单独的保留。



存档星级别

对玩家进度的某种评价



存档数据星星是游戏进行到某种程度的评价。在游戏标题界面，选游戏存档的时候，文件上部会有星号标记，表示玩家的水平指标。

存档星的取得条件

满足以下条件，存档星数增加 1 个。再有，W 世界通关后，如果中途没有使用辅助道具，也就是没有连续死 5 次通关的话，存档星星会闪烁光芒。

★：W 关卡初次通关（W8- 城堡 通关救出公主）。

★★：W 关卡通关，W1-1 到 W8- 城堡的所有关卡通过。

★★★：S 关卡通关（S8- 城堡通过后，把 W8- 城堡 2 也通过）。

★★★★：关卡里的 285 个金币全部获得（神秘箱里的除外）。

★★★★★：W/S 全关卡金旗（1up 通过旗杆）达成、马里奥和路易全关卡通过（上屏右下角的过关情况是 M、L、旗帜全部都有了）。

隐藏要素

隐藏小秘密

1，标题画面等待一段时间，会进入一个视角房间，可以自由走动和观看 3D 效果。

2，抓旗杆时，时间最后是 6,3,1 时，会出现气球、烟花和撒金粉的效果。

3，游戏中遇到蒲公英，对着麦克风吹气，所有的蒲公英就会华丽散开。

4，当生命数达到 1000 的时候，符号变为皇冠，再增加 100 个变为双皇冠，再增加 10 个变为三皇冠。三皇冠状态，成人马里奥没有了帽子，而小马里奥戴上了帽子（路易也是）。



塞尔达传说 时之笛 3D

攻略内容

编辑前言：时之笛是一个老游戏了。本次 3DS 的 3D 重制版已经发售了近半年时间，而 N64 版距今已经整整 13 年。所以这篇攻略什么时候做都不晚。因为，本作是一款真正意义上的经典游戏，是喜欢动作、探索、解密类玩家不可忽略的佳作；也是购买 3DS 必须要考虑入手的游戏。同时，作为 3DS 版，它在 3D 效果上也做出了很好的示范。遗憾的是，毕竟篇幅有限，虽然使用了将近 30 页篇幅，还是只能做完整的流程攻略，故事情节没能收录进来。望各位见谅！

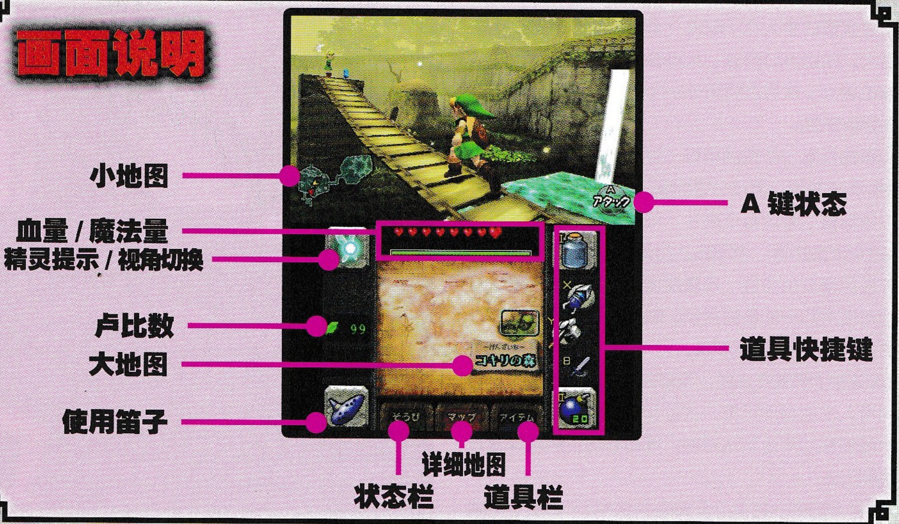
按键操作和画面说明

※ 本文为纯攻略，不涉及任何收集要素。
※ 本文以日版为基础，难度为普通时之笛。
※ 游戏中由于道具识别简单（诸如弹弓，弓箭之类），故大部分名词均采用系列惯用中文名，以及网上公认的中文名。仅地名和部分名词列出了日文和英文对照。

特别提醒：虽然作为攻略作者这样说可能不太妥，但是以探索和发现为乐趣的游戏，如果单纯的按照攻略通一遍并不是什么难事，但这样就无法享受到塞尔达真正的乐趣。所以希望本篇攻略仅起到参考作用，而不是为了通关而通关。

按键	功能
摇杆	移动
A	调查 / 确定 / 翻滚
B	攻击 / 取消
X	道具快捷键（可随意设置）
Y	道具快捷键（可随意设置）
L	锁定目标
R	使用盾防御
Select/Start	呼出记录菜单

画面说明



普通模式流程攻略

幼年期

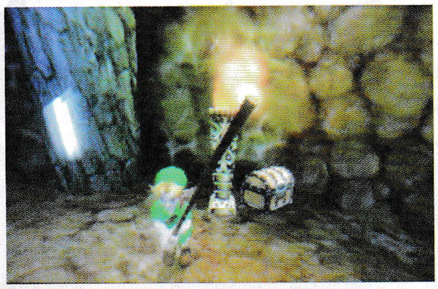
精灵找到了主角林克，游戏正式开始。精灵要求去与德库树（デクの樹 Deku Tree）会面。

从村子最右面可以到德库树在的地方，但是门口把门儿的说要有剑和盾才让过。初始的德库盾可以在商店40卢比买到，在村子里凑齐40卢比倒也不是很难。初始的剑需要从村子下方的出口出去，然后经过一小段迷宫，就可以从宝箱里获得了。这样就可以见德库树了。

德库树内部
（デクの樹サマの中 Deku Tree）

进入德库树内部

1. 顺着面前的藤条或者梯子爬上去。转一圈可以发现宝箱，里面是迷宫的地图。
2. 蜘蛛网那边因为有蜘蛛，暂时还无法上去，直接进唯一的门。
3. 这里会碰到系列经典怪物，当然这里老办法对待：它吐出球攻击的时候，用盾防御可以给它弹回去，这样就可以把它打出土地了。打出去之后和它对话，门就会开了。
4. 直接跳上中间的平台，然后再跳到对面，打开宝箱，就会获得经典道具——弹弓。然后转身，用弹弓抬头瞄准上方的梯子，攻击，就会把梯子打下来，这样就可以出去了。原路返回至之前有蜘蛛的地方。把蜘蛛都打掉，就可以爬上去了。
5. 这一层四周有大的鬼面蜘蛛，目前可以不理它，绕一圈进入唯一的门。



6. 进屋后，可以看到一个黄色的机关，直接踩上去就会触发。然后跳到对面，打开宝箱，获得指南针。击败旁边的食人花，获得一个木棒，这个主要用来引火。回到出口附近，从点着的火炬那里引火让木棒也着火，然后点燃另外一个灭掉的火炬。大门机关就会开启。
7. 杀掉任意一个鬼面蜘蛛，直接跳下去，就会坠烂中间的蜘蛛网，直接一路到底。
8. 在这里，旁边有个高台，可以引燃木棒，然后烧掉附近的蜘蛛网，就可以从门里进入。
9. 遇见那个反击怪，用盾反击它的攻击，击败后和它对话得知一些重要提示。然后用弹弓攻击门上方的眼睛可以打开门的机关。
10. 这里的机关在水底，需要在机关正上方，按A瞬间潜入水底触动机关。水位会降低一定程度，跳上水面的移动平台到达对面。推动石块，然后踩着石块爬上去。
11. 这个房间一共有三个火炬，用木棒都点着，门就会开。
12. 这个房间会有一个遭遇战，之后利用木棍烧掉蜘蛛网，从右面的地洞爬过去。回一开始跳下来的房间，只不过位置不同了。这里需要把石块推下去，然后跳到原来的地方引火，这边的火炬都故意高了一截，够不着。在地上的蜘蛛网上就地打滚就能烧开，然后继续跳下。
13. 这里有三个反击怪，之前另一个反击怪的提示231就能用上了，先搞定中间的，然后是右面的，最后是左面的。

BOSS战

作为整个游戏第一个BOSS弱点十分明显，在它攻击的时候，眼睛会发红，用L键锁定，然后弹弓攻击就能将其打晕。接着对着它眼睛猛砍。



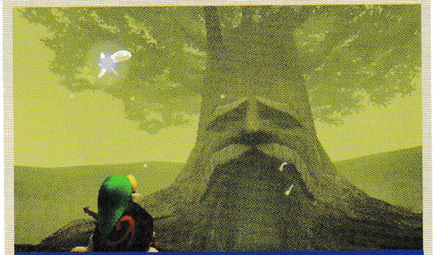


关于科齐利族

树爷守护的科齐利族是一个类人的族群。他们住在科齐利森林，外型特点是永远不老，外表有些像欧洲的精灵形象，也有点像侏儒，并且每个人都有一个类似蝴蝶的精灵陪伴，充当朋友、守卫和老师的角色。他们生活的小心翼翼，传说只要离开森林就会死去。还有个传说，只要走进森林深处就会变成“骷髅头”。这个形象非常类似彼得潘，都是住在森林中有精灵陪伴的长不大的孩子。另外，树爷守护着科齐利族，其实也是他创造了这个族群。

中间剧情

砍完后从树里出来，就会发生剧情，各种介绍世界观和故事的展开……然后树就死了，获得森之精灵石。接下来根据上级指示，要去海拉尔城堡（ハイラル城 Hyrule Castle）和塞尔达公主约会，于是就去吧……



树爷

树偶爷，常翻译成“德库树”。这是音译的方式，因为英文就是Deku Tree（日文デクナッツ）。树爷被定义为“森林之父”，在塞尔达系列中的第一次出现就是在时之笛中。树爷长着面孔，但整个“人”是棵巨大的树，他像老人一样守卫着科齐利族。在GBC的《塞尔达传说 时空之章》中，树爷是海拉尔的守护者。在NGC的风之杖中树爷也有不少戏份的角色。

回到村子一路向左就能出去，来到海拉尔平原（ハイラル Hyrule），出村的时候还会碰到青梅竹马发生剧情，之后NPC给了时之笛特色道具妖精之笛。进入平原，黑夜中的海拉尔平原是很恐怖的，而且夜里城门不开，无法进入城堡触发剧情。

先进入城下町（城下町 Hyrule Castle Town），城下町的商店里可以买到海拉尔之盾，也就是金属制作的盾，建议先买了，虽然回头可以免费获得，但是还是这样方便快捷，不过需要注意，海拉尔盾是成年的时候才能拿得动的，幼年期装备了海拉尔之盾后，防御就会变成趴在地上，只能防御，不能指向性的反击攻击。在喷泉旁边可以看到一个明显与众不同，贴图和建模都比一般NPC细致的白色连衣裙女孩子也就是农场主的女儿（マロン





猫头鹰贤者

来说说前面出现过两次的那只猫头鹰。他的名字叫Kaepora Gaebora，他是塞尔达系列中的一个颇具传奇的角色。除了时之笛，他还在四支剑、黄昏公主等塞尔达作品中出现。有传闻石上写着他是古代贤者之一；另一块石头上写着："他看上去又大又壮，但是性格很快乐。"猫头鹰圣贤在时之笛中帮助抱着婴儿林克的妈妈来到科齐利森林，后来几次指引少年林克前进的方向，不过成年后的林克几乎没有见到他。在最后一次见面时他告诉林克："海拉尔人民的未来都在你的肩上。或许这已经不是我的时代了。"上图的两个都是他，他会将脑袋反转变换表情，被国内玩家戏称为"表情帝"……

Malon）。和她对话发生固定剧情，然后继续向城堡进发。路上还会碰到一次这个姑娘，再次对话就会获得一个蛋（此外还会碰到那个猫头鹰）。

因为城堡戒备森严，到处都是守卫，必须绕过守卫才行，而且不仅需要躲避守卫的视线 ，更不能靠太近，即使守卫背对着你，靠太近依然会被发现。先从农场主女儿旁边的藤条爬上去，然后走到城门的时候，那里有下去的梯子，下去以后就可以避过城门附近的守卫。然后走到拐角处，从斜坡上去，注意斜坡上也有一个守卫。终于来到城堡门口附近。这里需要从旁边的藤条爬上去跳进城内躲避守门的。之后直接跳进水里，顺着水流的方向，到下一个拐角处便有可以上岸的地方。再往前就遇到了，送牛奶睡着的农场主。

然后查看你自己的道具栏，是不是少了一个蛋，多了一只鸡？那么把鸡装备在 X 或者 Y 键上，对着农场主使用就可以了。（注：鸡蛋要过一夜才能孵化。）

从缺口处依次推过来箱子，就可以从标有三角力量的下水道进入城内了。这里依然要小心绕过各种守卫，看准守卫的走动路线很简单。终于到达中庭，见到了塞尔达公主。

剧情过后，就该回去了，在中庭门口会看到公主的奶妈，从她那里学到了游戏的第一首曲子，其实也就是时之笛的主题曲了——塞尔达摇篮曲（ゼルダの子守歌 Zelda' s Lullaby）（节奏是 XAYXAY）。时之笛 3D 的演奏只需要按对按键就行了， 而且下屏幕还有提示。

出了城以后先来到农场，地图正中央的蓝色标记处。在满是鸡的屋子里可以和农场主对话玩捉鸡小游戏，就是捉特定三个鸡，大家不断的拿起鸡再放下就好了，总会蒙对的。完成以后会获得牛奶，这个喝掉可以获得塞尔达系列关键道具之一的空瓶子。空瓶子虽然是额外道具，但是却是通关必需品。牛奶记得要没血的时候再喝，有补血效果。之后来到农场的体育场，就看到农场主女儿站在那里，和汗血宝马艾波纳一起。当然，现在马还太小，不能骑。对话后再掏出笛子，就可以学会召唤艾波纳的曲子——艾波纳之歌（エポナの歌 Epona' s Song）（节奏是 AXYAXY）。以后会用得着的。

回村，爬到村子上面最高的地方，进入洞口，来到迷失之森。这里打开你的喇叭，仔细听 BGM，走到正确的道路前 BGM 是比其他错误的路响很多的。（依次顺序为右左右左前左右就到了）

这里会有遭遇战，狼的打法是在它攻击的时候用盾挡，弹开它的攻击后瞬间出招。要来回好几次。打开门后就会进入一个小迷宫，里面很多反击怪，反击以后记得再打一下才能消灭掉它们。

最后来到森之圣殿门口见到青梅竹马。剧情后学会森林的主题曲——萨莉亚之歌（サリアの歌 Saria' s Song）（节奏是 RYXRYX）。

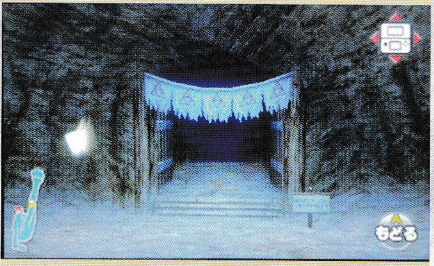
一切准备就绪，接下来就可以去获得火之精灵石。在哈拉尔平原的右上角，可以来到卡卡里克村（カカリコ村 Kakariko Village），在这里的上方出口就是去火山的，有守卫把门，需要展示之前从塞尔达公主那里获得的通行证。

不过在这之前需要在这里获得一支曲子和一个空瓶子，因为这些都是对通关有必须作用道具，所以必须要获得，免得以后用到的时候还要跑回来。

先由村子右下角的通路来到墓地，一直往里即可走到王家之墓，站到三角力量上吹奏塞尔达摇篮曲，即刻开启密道。里面最深处可以学到太阳之歌（太陽の歌 Sun' s Song）（节奏是 YRAYRA），作用是昼夜转换。此外需要注意密道里面有丧尸怪，被抓住可是一击必杀的，最好沿着墙边绕道走。当然也可以吹奏刚学会的太阳之歌来拖延时间，但是想要干掉他们还是比较困难的。

之后就可以回村子了，正对着通往墓地路口有一个女士的鸡跑了，这里可以帮她在全村找到所有的鸡，丢回到她身后的鸡圈里，就可以获得第二个空瓶子。

一共七只鸡，有三只可以直接拿到。一只鸡被关在了箱子里，利用翻滚可以把箱子砸开。一只在一块儿小平台上，需要抱着另外一只鸡从对面跳过去。被高木栅栏关到角落里的鸡，需要从对面抱着鸡跳下，并且在靠近栅栏的瞬间丢掉鸡，就可以扒住栅栏最顶端了，然后爬进去。再顺着里面的梯子可以找到最后一只鸡。需要注意的是，不要进行任何切换场景的动作，包括进房间之类的，不然所有不在鸡圈里的鸡的位置都会重置。



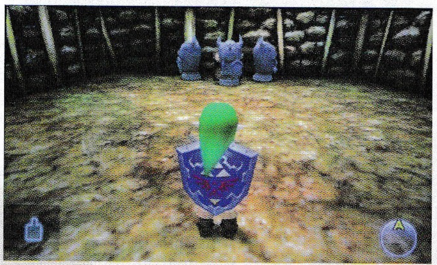
现在可以没有任何牵挂的去戈隆族的村子（ゴロンシティ Goron City）了。沿着死亡山路（デスマウンテン登山道 Death Mountain Trai ）一路前进，到达戈隆族的村子之后就直接跳下去来到正中央的大石像那里，对着一个花纹丰富的大门吹奏塞尔达摇篮曲，即可打开大门。里面住的是村长。

和村长对话后，再吹奏萨莉亚之歌（サリアの歌 Saria' s Song）村长就会很高兴的给你戈隆族的腕轮。这个腕轮的作用是可以举起炸弹花了。出村就会看到一个悬崖边上有个戈隆族人和炸弹花，拿起炸弹花往山下扔，这个需要点儿技术水准。把下面的石头炸开，就可以进入火山洞了。

多东哥洞窟
（ドドンゴの洞窟 Dodongo's Cavern）

进入洞窟。

1. 首先炸开大门，进入主要大厅。
2. 在一进门的左边，有一个可以炸开的墙，利用附近的炸弹花炸开，里面是地图。注意正中央的眼睛怪物和升降平台的节奏。
3. 然后来到右手边，炸开靠近入口这边的墙。
4. 这个屋子没啥特别的，注意一下这里的鲨鱼状怪物，临死前会自爆。一路走到尽头会有一个蓝色机关。蓝色机关和黄色机关不同，蓝色机关需要一直有东西压着才能被激活，旁边的石像拖过来就好了。
5. 这个房间会有强制遭遇战，两只蜥蜴人，很简单。它们攻击的时候防御，不攻击的时候就砍。
6. 这个房间有几个大蜥蜴，前头是有铁质铠甲的，所以只能打它后背。利用炸弹花可以直接扔到它后面，事半功倍。这间房间里有四个灯，只有一个有火，所以要点着其他三个。如果没有木棍，在进来的路上有个可以炸开的地方，里面的怪物会卖给你木棍。
7. 这样就回到了入口房间，踩了机关，之前锁住的那个门就会打开了。
8. 这个房间有超多的炸弹花。先炸开墙面，里面有三个石像，正中间这个过去的话会动起来，只能用炸弹花炸它，小心它临死前一样会自爆。干掉之后就可以打开宝箱获得指南针了。



9. 之后出门来，把门旁边唯一的炸弹花放到一群炸弹花的正中间，就会引爆所有的炸弹花，楼梯就会被炸下来了。上楼梯后就会进入一个有四个石像的房间，其中三个都是会动的，需要干掉。然后推开最后的一个石像，上梯子，踩机关，大门开启。
10. 又回到了开始的房间，不过这次是在上层了，走过吊桥，到达对面，注意别掉下去了。刚进入这个房间就要下梯子，小心下面有机关，不要被打到。然后一直往里就会看到一个梯子，爬上去，再跳到对面有宝箱的平台，举起平台的炸弹花往这里扔，就可以开启这里的门。
11. 一进门就看到大大的眼睛机关，所以掏出弹弓射吧，这样就可以灭掉中间的火，过这个房间。
12. 接下来又是蜥蜴人的遭遇战，胜利后大门开启。
13. 下一个房间又是大大的眼睛机关，不过这次打了以后只灭掉了一个，需要跳过去，左手边会有第二个眼睛机关，这样就可以灭掉第二团火了。
14. 然后回到了另外一个房间，跳到对面，打开大宝箱，获得经典道具——炸弹袋。这样就能随时随地使用炸弹了。进入旁边的门，踩了机关，就可以直

接从开始的大厅来到里面了。然后站在这边的断桥处，从断桥的空隙处往下扔炸弹，就会掉进石像的眼睛里，两个眼睛都炸亮后，新的通路开启。

15. 这个房间只有右手边的路能走，下一个房间也是这样。爬上去走左面的门，就会回到刚才的房间。通路尽头会有一个石块需要推下来，然后一直推到刚才房间正中央的缺口处，压动里面的机关。进入房间打开宝箱会获得炸弹的补给。然后炸开房间正中央的地板跳下去。

BOSS 战

该 BOSS 的攻击十分强悍，首先是会拐弯的火球，然后是自己团成一团滚动，都是很难躲避的攻击。只能在拐角处，面积比较大的地方靠边儿站闪过去。攻击它的方式是，在它准备喷火球的时候，对着它的嘴扔一颗炸弹。然后就砍它一剑，只有一剑哦！砍了掉头就跑，准备躲避它的滚动攻击。



中间剧情

之后传送出迷宫，就会受到村长热烈的夸奖，并给予了炎之精灵石。

虽然村长热情的要送一程，不过林克显然觉得还是自己走比较好。从原来有大石头挡住的台阶一路向上可以走到山顶。大石头挡路那里，第二块儿石头需要计算好炸弹爆炸的时间，然后扔过去才能将其炸碎。

山顶有个洞口，旁边可以炸开，站到里面的三角力量上面吹奏塞尔达摇篮曲就可以见到大妖精并学会大回旋斩和获得魔法槽。

然后出来让猫头鹰带着下山，回到村落。这里可以注意一下，从旁边跳下去，跳到鸡圈上方，会有个洞，进入后有一个心之碎片可以拿到。然后按照大妖精的情报，去寻找她的姐妹（和她一样囧），位置就在从城下町到城堡的那个路上，估计大家在躲避守卫的时候应该有印象，一个大石头那里。到达后，再吹一次摇篮曲，就会见到大妖精的姐妹。获得火魔法，该魔法为通关必须，可以一次性引燃多个火炬。

接下来按照地图的指示，要前往佐拉族的领地，入口就在海拉尔平原的右面中间，紧挨着村子的下面，有条河流流过的山洞。进去走一段路就到了。

半路上可以遇到一个吃豆子的胖子，用 10 卢比买一个魔法豆。可以种到这个 NPC 边的土地上。这个主要是后期学会了幼年期和成年期转换之后的，幼年期种下，是个小苗，成年期就会是一个大叶子，用来方便的通过一些障碍，以及做出一些捷径。

然后回头抱起鸡来回的在河两岸穿梭前进。走到尽头有一个瀑布，并且瀑布前有一个三角力量的标志，站到上面吹塞尔达摇篮曲瀑布的门就会打开。进入后就是佐拉族的领地——佐拉之里（ゾーラの里 Zora's Domain）



一路向里，不要下去，就会到达佐拉族的王座，发现公主走丢了。之后从左手边的小路出去，和尽头的 NPC 对话可以玩一个找卢比的迷你游戏，限定时间内捡起水池内的几个卢比宝石。

然后再回去和这个 NPC 对话就会获得潜水时间增长的佐拉族的鳍（另：佐拉族的商店里也有出售潜水无限的蓝色衣服，要 300 卢比，暂时还是不用考虑了。）

靠着增强的潜水时间，可以进入佐拉之里水池里面的大门，直接从海拉尔湖冒了出来。注意到水底除了卢比以外还有一个奇怪的罐子，这个必须捞的，因为不仅是游戏的第三个空瓶子，而且里面包含了剧情关键道具——公主的求救信。

然后再潜回佐拉之里，把信交给佐拉族村长。村长就会让出通路，接下来就是要迷宫了。不过在这之前，需要用空瓶子去佐拉之里的水里找条鱼装起来再进入这个通路。捉到鱼后，直接进入村长背后的通路，走出来就会看到一个海狗一样的东西，话说长的还挺萌的。把鱼对着它使用，它就会张开嘴了。要做的就是进入它最里面救公主。



哥隆族

哥隆族住在山里，外表非常强壮，有点兄贵的样子……实际上是个爱好和平的族群。从哥隆族推崇兄弟情和力量来看，越来越像兄贵……说他们推崇兄弟情，是因为哥隆喜欢兄弟相称，林克也被族长这么叫。说他们推崇力量，体现在你显示了力量，他们就很喜欢你。林克也验证了这一点，最初不受族长待见，立功后族长就很喜欢他了。

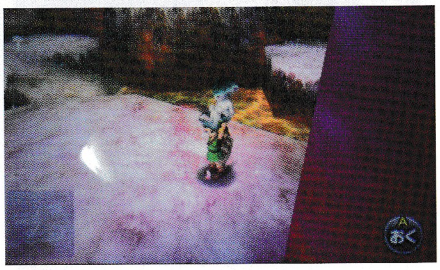
哥隆族空闲的时候喜欢音乐和跳舞，还喜欢打滚比赛速度、相扑和泡温泉。他们从事的职业主要是手工业、生铁加工、雕刻和销售炸药等。哥隆族以岩石和生铁为主食，也吃琥珀等物。即将发售的Wii《塞尔达传说 向天剑》已经确认有哥隆族登场。

加卜加卜的肚子里
（ジャブジャブ様のお腹 Inside Jabu-Jabu's Belly）

1. 首先打天花板上的白色疙瘩，就会解开下一个门的锁。

2. 沿着这个房间旁边的路直接过去，就可以开门，开门后就会见到走丢的佐拉族公主了。没走两步就直接掉了下去，当然也得义不容辞的跟下去……

3. 然后一段对话后公主表示自己要林克背着走顺便找丢了的石头，背起公主从旁边的门来到下一个房间。



4. 这个房间是由水分割成两块儿的，中间地板上的白色突起物是机关，踩上去水就会上升，可以游到对面去。但是千万不要先跟，因为公主碰到水会消失，所以先把公主扔到对面去，再自己踩机关游过去比较好。包括整个背着公主的途中，都不能把她单独留下切换场景，否则就要重新背。不过强制机关除外。

5. 之后用弹弓打天花板的机关 打开新的通路，来到新的房间，利用升降平台上去就来到了刚进迷宫的那里。然后再次来到之前掉下去的地方，这次注意别再掉下了，直接通过来到下一个房间。需要注意的是，在门口会从天而降一个大水母。

6. 下一个房间有三个岔路口，先走右面的，踩机关，门打开，进入，消灭掉里面三个怪物鱼，就会出现大宝箱，宝箱里面的是经典道具——回旋镖。

7. 然后出来来到左面。这里的蓝色突起物需要公主压着才能保证机关开启，所以只能自己往里进了。

8. 进去里面是个很邪恶的肉棒，利用刚刚得到的回旋镖，L 键锁定，攻击其白色的中间部分，三四次以后就会将其干掉，出现大宝箱，里面是地图。并且之前有带点的红色肉棒挡路的地方现在都会开启了。

9. 出来以后公主还在，继续背起她，旁边原来有肉棒挡着的门也能通过了，进去后一屋子泡泡。泡泡打起来很麻烦，建议这里直接一个火魔法就能全场秒杀了。之后大宝箱出现，里面是指南针。

10. 出来后，再来到最右面，进入后里面是蓝色的肉棒，如法炮制。这样蓝色的挡路肉棒也会消失，出来后直奔中间的路。

11. 中间的房间是绿色的肉棒，就是附近多了四个小水母比较烦人，建议优先干掉小水母，然后干掉绿色肉棒。

12. 绿色肉棒在哪里挡路？在原来公主一不小心掉下去，满是坑的房间，现在回去，从原来绿色肉棒占领的坑跳下去。

13. 跳下去就会看到门了，走进去就会发生剧情，找到了丢失的石头，也就是水之精灵石。

然后把公主扔上高台，让她捡起来。结果意料之中的剧情，刚捡起来就被升降台送到了不知道的地方，然后降下来一个 BOSS。



小 BOSS 战

这个 BOSS 没有什么攻击方式，但是会绕着中间的平台不停地绕圈，平台也会转，而且下面的刺也会刺人。攻击它的方式就是从后面追上它，然后回旋镖过去打晕，攻击露出来的弱点。

注意中间平台的转动方向，只要和平台的转动方向逆着跑，就是追着 BOSS 的屁股跑。也要注意不能追的太近再发回旋镖，追的太近 BOSS 会消失，导致无法攻击。

数个回合后，BOSS 就会被击败，也可以坐着升降平台上来了。

14. 顺着路来到下一个房间，房间里有两个晃动着的肉立方……当然现在不能直接跳过去，需要用回旋镖将其打到静止状态再跳。

15. 通过下一个房间的升降台，再次回到开始的房间，拿起附近的木箱子来压住开关。

16. 进入新的房间后，先顺着藤蔓爬上去，利用回旋镖弧形的线路，即可绕过障碍击打机关打开大门。

BOSS 战

用 L 锁定，然后回旋镖，分别把其头顶上红色、蓝色、绿色的三个连线砍掉。之后小心 BOSS 的回旋攻击。范围大、速度快，而且此时用回旋镖攻击是无效的。等停下来后再用回旋镖锁定，飞过去打晕 BOSS。但是不要去砍 BOSS，而是继续用回旋镖消灭 BOSS 身边的水母，直到全部消灭完再去砍 BOSS 本体，不然会被 BOSS 本体电到。

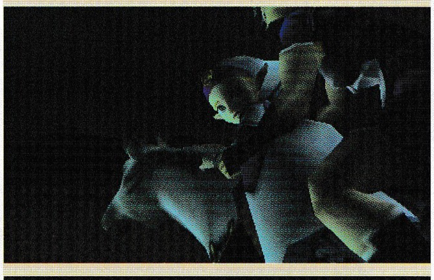
BOSS 进入第三形态，此时的攻击十分犀利。攻击它的方式还是跑近用回旋镖，BOSS 晕了然后猛砍。砍得快，基本上两回合 BOSS 就完蛋了。



水之精灵石也到手了。

不过先别忙着走，游上右手边的岸，找到一个黄色的大石头，用炸弹炸开，会出现一个很大很大的洞口，进去时候就是第三个大妖精。一样吹奏塞尔达摇篮曲，大妖精出现，剧情后获得风属性魔法。很实用的魔法，大家都知道比如说在迷宫中保存了记录，再读取记录进入游戏的时候，就会从迷宫开头进入。这个魔法的作用就是传送。第一次使用可以设置在这个位置为传送点，然后再次使用就是传送过去或者选择消除之前的传送点，十分方便。不过只能在迷宫内设置传送点。

中间剧情





回海拉尔城堡。在城下町那里会发生塞尔达公主被奶妈带着被迫出逃的剧情。

然后林克首次遭遇加农多夫，幼年期的林克是打不过加农的。剧情过后，赶紧去找动画中公主掉进河里的时之笛。然后发生塞尔达公主灵魂附体的剧情，并学会时之歌（時の歌 Song of Time）（节奏是 YLRYLR）。塞尔达公主还说，要在时之神殿门口的石板上吹奏时之歌，就可以穿越时空拯救世界。按照地图蓝色标记的指示来到城下町，从城下町可以看到一个教堂似的建筑，那个就是时之神殿。

走进时之神殿就会看到一个深色的大石板，在那个石板面前吹奏时之歌，就会发生三块儿精灵石共鸣的剧情，然后时之神殿的大门就会开启。

里面放着的是传说中的大师之剑。拔出神剑，林克变成大人，来到 7 年后。







关于贤者

说白了就是林克的同伴。林克都是时之勇者了，同伴不能说普通人吧？所以给他们安排了个贤者的“职业”。很多塞尔达游戏中有贤者出现，只是数量不同。时之笛中有7个，分别是光之贤者“拉尔”（就是当林克刚变成大人时在贤者空间碰到的死胖子，如图），森之贤者“纱利亚”（林克的童年伙伴，后宫之一），炎之贤者“哥隆族长达鲁尼亚”（火山中的兄弟），水之贤者“祖拉公主露多”（把林克当夫君的鱼族公主，林克的后宫之一），魂之贤者“捷鲁族盗贼娜波露”（后文会提到，林克的准后宫之一），暗之贤者“因芭”（塞尔达公主的养母），最后一位就是塞尔达公主（不用说了吧，林克永远的后宫No.1）。

成人期



未来的海拉尔大陆，已经被加农毁坏的面目全非。城下町已经完全是一片废墟，还遍布丧尸。海拉尔平原即使是白天也依然阴云密布。

首先来到之前捉过鸡的卡卡里克村的墓地。在一进门左手边的一排墓碑上，最靠边有一排小花的墓地拉开会有隐藏通路（另外入口处第一排墓碑有花的，拉开会有妖精之泉，可以用空瓶子装几个妖精用来补血和复活）。进入后会和一个幽灵发生剧情，一直跟着他走，不要跟丢了，小心他丢出的鬼火。最后如果成功跟上，会得到钩锁。之后出门，演奏时之歌（节奏是YLRYLR），就能直接出门了。这个屋子里摇琴的人，会教给你岚之歌（嵐の歌 Song of Storms）（节奏是LRALRA），站到他面前拿出笛子就行了。

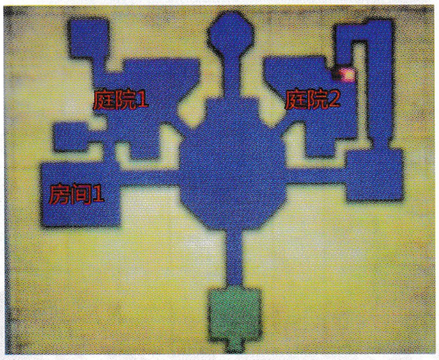
然后就可以回家乡了。这次要去森之神殿（森の神殿 Forest Temple）。当然迷失之森（迷いの森 Lost Woodsg）也要过。还记得顺序么。右左右左前左右。中间遇到拦路的就给他吹萨利娜之歌。

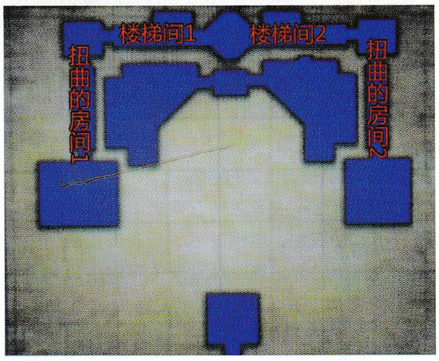
最后达到森之圣域。这里也不再像以前一样那么平和了，多了很多狗头人。由于狗头人看到你就会飞奔而来，所以尽量不要让其发现，从背后或者远处攻击。多利用刚获得的钩锁，十分有效。在拐角处可按住L键对正视角来观察情况。

最后一个守住路口的锤子狗头人，虽然乍一看无懈可击，其实它的冲击波还是可以躲的，多利用左右换线和翻滚，绕道它背后就行了。最后达到森之神殿门口发生剧情。学会森之舞曲（森のメヌエット Minuet of Forest）（节奏是LAXYXY），作用是直接传送到森之圣域门口。

利用刚刚获得的钩锁，钩住森之神殿门口的树枝，就能上去了。然后进入森之神殿。

森之神殿
（森の神殿 Forest Temple）





1. 刚到门口就会受到两只狼的欢迎，狼的打法就是防御住它的攻击然后再打。打完爬上树藤，上面有一个小宝箱，里面是一把小钥匙。

2. 正式进入森之神殿，大厅发生四个灯灭掉的剧情，然后一直向上来到尽头的房间。会和两个骷髅战士发生遭遇战，获胜后会获得小钥匙。然后返回大厅。

3. 在右上角那里有个需要吹时之歌（节奏是YLRYLR）就会消失的石头，进入一个阳光明媚的庭院1。先右拐，看到一片树藤，上面有三只蜘蛛，需要先用钩锁干掉，然后爬上去，来到一个房间，里面会有强制战斗。敌人是飞骷髅，首先要用钩锁将其打晕，然后在用剑砍。获胜后大宝箱出现，里面是地图。

4. 从另外一个门出来有地图的小屋子，就会来到另一面的庭院2。这里是一个阳台，旁边有树藤，先把树藤上的蜘蛛干掉，然后再爬到另外一个阳台上，踩红色机关。就会看到庭院里的井水枯了。然后跳下去（记得面朝水，不然会摔着），从井口的梯子下去，一路走到另一头，打开小宝箱，是第三把小钥匙。然后再爬上去，就回到了庭院1。此时再返回大厅。

5. 用小钥匙打开唯一有锁的门（左下角的），进入房间1。顺着梯子往上爬，爬上去后按照地板的提示把石头拉出来，推到指定位置。最后一步要从石头拉出来的路那里绕过去推石头。先不忙着往上爬，回到蓝色石头原来的地方，有一个梯子，爬上去拐个弯就会看到红色石头，一直推到底。再回去踩着蓝色石头往上爬，就会看到红色石头了。往前推到底，然后踩着红色石头往上爬，右拐就会看到梯子，继续往上爬。用第二把小钥匙打开眼前的门，来到一个扭曲的房间1。



6. 用最后一把小钥匙打开尽头的门，来到一个楼梯间1。这里有三幅画，并且看到了开始夺走火焰的幽灵四姐妹中的一个，现在还拿她没办法。下楼之后来到一个圆形的房间，这里是强制遭遇战。获胜后出现大宝箱，得到妖精之弓，这样就可以回去收拾那个幽灵了。这个幽灵会在三幅画之间来回转换，如果你过于靠近她所在的那幅画她就会转换走。就用弓箭在远处，看到她在哪幅画里就射击那幅画就可以了。三幅画都搞定后她就会从画里出来，来到楼梯间下层，和她决一死战吧。记得她本体消失的时候以及正前方，和旋转攻击的时候，都是无视咱们的攻击的，而且她的火把容易把剑弹走，所以最好从背后砍。获胜后火把会自动点亮，并且获得一个小钥匙。

7. 通过刚才打三个骷髅战士的房间，来到楼梯间2。这里也有一个喜欢躲在画里的幽灵。这次是幽灵四姐妹的三女，和打她姐姐一样打就行了。获胜后火把自动点亮，并且出现大宝箱，里面是指南针。

8. 然后打开楼梯间2的上面带锁的门，就会来到扭曲的房间2。先不管这个，通过楼梯间2再通过楼梯间1返回到房间1。然后回头看，就会看到这个门上面的眼睛机关。用弓箭射击。就会使扭曲的房间1变回正常，再次进入。这次就可以获得豪华宝箱里的BOSS房间的钥匙了。获得后直接从旁边的缺口跳下，遭遇战胜利后出门，来到庭院1的上层。

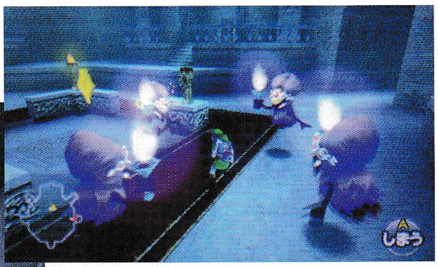
9. 走两步右面会有一个铁门，进去是遭遇战。获胜后会出现小宝箱，里面是小钥匙。

10. 出来走到尽头的木头门，再次来到房间1，这次需要做的是，把扭曲的房间1再变回去。进入楼梯间1，在通过楼梯间2，再次来到扭曲的房间2。爬上走廊的房间，这时才能打开门锁。

11. 这里有四个转动的平台，中间一个火炬，墙上一个被冰封的眼睛机关。站在移动平台上，一直瞄准着眼睛机关，当眼前出现火炬并和眼睛机关重叠时，放箭。弓箭就会变成火箭把冰封的眼睛机关融化激活，此时扭曲的房间2也会起变化。

12. 来到扭曲的房间2，地下面有个洞，果断跳进去。这里的地板会落下，只有几个点可以不被压到。注意看地板上的黑影，有影子的上头都会落下蜘蛛，一样不能待。先冲着开关跑，打开门。然后再冲着小宝箱，之后再出门。

13. 这里又会遇到一个幽灵，这次是最小的妹妹，攻击模式和她两位姐姐是一样的。进入房间后射击她的画，房顶的拼图砖块就会掉下来，然后拼成和画一样就行了。其中一块儿蓝色的是多余的，记得先去掉。获胜后火炬点亮，大门打开。



14. 通过小走廊，再次回到大厅，就会看到最后一个幽灵姐妹已经在大厅等着你了。走近后她就会分身。分身的时候无论怎么攻击都是无效的，需要注意她发动攻击前，是本体的就会转一下圈。马上锁定这个，并把盾支起来，防御住她的攻击后马上用弓箭或者钩还击。弓箭富裕的话，可以用弓箭蒙着打。

击败之后，四个灯再次点亮，中间的升降台也上来了。

15. 这个房间里还是有一个小机关，就是推着突出的立方体，可以让房间内层转起来，从而通过不同的出口获得不同的东西。先后要踩三个机关才能打开BOSS房间门前的栅栏。

异次元恶灵



BOSS 战



进入 BOSS 房间转一圈，准备离开的时候 BOSS 才会出现。BOSS 的攻击模式开始只有不断的从画里进进出出，然后放电，盾牌可以完全防御。推荐打开喇叭，能很好的从声音里判断出 BOSS 即将出现的位置。

能攻击 BOSS 的只有 BOSS 出画的那一瞬间，浑身冒白光的时候，用弓箭射击。成功攻击几个回合后，BOSS 会进入第二形态直接出来放魔法。此时需要用剑砍 BOSS 施放的魔法球，反弹给他造成伤害。BOSS 中了魔法球以后就会晕，然后过去猛砍，需要砍很多个回合才能把 BOSS 干掉。

纱利亚

纱利亚是林克最早的伙伴，也是第一个成贤者的人。她的戏份主要在前半部分，林克在科齐利森林中的生活，比如游戏刚开始时林克就碰到了她。当林克离开森林，踏上征程的时候，纱利亚过来送行，教给了林克第一首曲子。有理由相信，纱利亚爱着林克，不过从经历来看，她更像照顾林克的母亲。有意思的是，在一部塞尔达同人电影中，纱利亚真的被设定成林克的养母。当年林克的生母将林克带到科齐利森林，交给了萨利亚后就离开了。





中间剧情

那个妹子 NPC 竟然是森之神殿的森之贤者。应该回到时之神殿会再次见到蒙面迷之女。顺便她还教会光之前奏曲，作用是可以直接传送回时之神殿。



准备 60 卢比去农场领马。农场也和海拉尔大陆一样变得完全不一样了。白天到农场里的体育场可以花 10 卢比骑马。用笛子的艾波娜之歌唤来艾波纳，先骑一圈熟悉一下操作，然后坐在马上和现在的农场主对话，就会发生赛马剧情，这时要有 50 卢比。然后和农场主赛了两圈，他都输了。气急败坏的农场主把农场锁上了门，不过依然可以加速跳出去。从此以后出门就可以骑马了。



接下来要去佐拉之里，到了佐拉之里才发现，这里也应该用翻天覆地来形容，整个水世界成了冰世界。走到王座那边发现，国王也被什么力量给冻住了。再来到之前救公主的地方，那里虽然没有被冻住，但是那个吃掉公主的海狗不见了，只剩下几块儿浮冰孤零零的在水面上漂，踩着浮冰进到之前没法进去的洞窟。

冰之洞窟
（氷の洞窟 Ice Cavern）

1. 地上的部分冰柱是可以打碎的。进到第一个房间，里面是一个冻上的水面，上面有若干冰雕。这冰雕动起来对给林克造成冰冻伤害，如果血剩的不多，很可能就死掉了。而且冰面很滑，冰面上还有移动的针刺道具，十分危险，只有干掉所有的冰雕怪物大门才会开启。
2. 这个房间里面有一个转着的打螺旋桨似得冰刀。需要收集齐房间内所有的银色卢比宝石才能开启下一个房间的大门。其中有一个在上面，需要爬到台阶上跳下来才能获得。



3. 这个房间里有青之炎，可以用空瓶子装起来，作用是可以融化所有红色的冰。上头还有一个大箱子放的是地图，需要空瓶子装了青之炎来融化。

4. 在有螺旋桨冰刀的房间里，融化掉左面一个门的红色冰块，进入下一个房间。（右面的门里也有东西，包括一个心之碎片和一个指南针，大家可以自行选择左右。）

5. 这个房间一样存有青之炎，刚才消耗掉的可以补回来了。这里有个冰面推箱子谜题，高台是可以任意推的，获得全部的银色卢比宝石打开大门的机关。先原地不动，爬上平台跳到对面，获得一个银色卢比。然后向右推，进入小洞，里面用青之炎融化掉红色的冰，获得第二个银色卢比。然后向上推，直接把平台推下悬崖，就会重新刷新一个。然后上左上左的顺序推，就能获得第三个银色卢比，顺便还能跳到青之炎火盆那里补充青之炎。然后再把这个推下悬崖，重新刷新一个。向左推，获得最后一个银色卢比。然后上右下左的顺序推就能从大门离开这个房间了。

6. 在新的房间里还会有遭遇战，胜利后会出现大宝箱，里面是铁靴，可以在水里直接让人沉底。此时蒙面迷之女也出现了，教会水之小夜曲（水のセレナーデ Serenade of Water）（节奏是 LRYYX）。作用是直接传送到水之神殿（水の神殿 Water Temple）门口。



7. 之后从大宝箱后面的小口，穿上铁靴潜入，从另一端浮起来，就回到了入口处的房间。

8. 别忘了带几瓶青之炎，帮佐拉族的商店和国王都融了冰。特别是国王融冰以后，和它对话还会获得佐拉族的蓝色外套，这样就可以无限潜水了。以上这些事情都干完了以后，吹奏刚学会的水之小夜曲前往水之神殿了。

吹奏水之小夜曲后就来到了海拉尔湖畔。可以看到整个湖的水几乎都干了。绕进原来的湖底，看到唯一有一点儿水的地方，下面有个门，那里就是水之神殿了。用钩锁攻击门上的机关后进入迷宫。

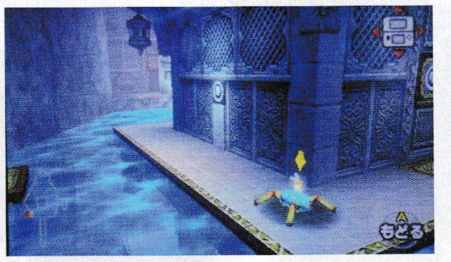
水之神殿
（水の神殿 Water Temple）

1. 第一个大厅是一个四方形的立柱，直接穿上蓝衣服穿上铁靴沉入水底。找门框是浅黄色的进去后就会和长大了的佐拉族公主再次见面，剧情后跟着她往上浮。一直上浮就会看到一个小房间，只有一个门，进去后会有几个带刺的铁球攻击。它们遇到障碍物就会变成普通石头，包括两个自己撞在一起，然后再用钩锁把石头打碎就好了，全部打碎后，大宝箱出现，里面是地图。

2. 出来后在刚才的小房间里，可以看到一个三角力量的标志，站在那里吹奏塞尔达摇篮曲就能改变神殿的水位，这时回到大厅就有其他地方能去了。

3. 直接从上面跳下来，这里可以看到一个着火的火炬和两个没着火的。因为成年的林克不能使用木棒，所以只能用弓箭代替了。让着火的火炬和没着火的火炬位置重叠，射出弓箭，就会引燃没着火的火炬。都着了以后，大门打开。

4. 这里会有几个蚌型怪物，只能攻击它张开的壳子里面的肉。需要注意的是不能用剑，靠近它攻击的话，它会马上合上盖子反击。用弓箭远距离搞定，获胜后出现小宝箱，里面是小钥匙。



5. 回到大厅，先推蓝色边框石头，一直推到底，就会有新的道路出现。然后潜水再上浮，就会来到新的房间。中间有一个喷泉，两遍靠得很远，需要踩着喷泉过去，但是现在喷泉没有喷这么高。注意旁边的菱形水晶机关，打击后会被激活，这样就能踩着喷泉过去对面了。

6. 这个房间依然满是水，潜入水底，站到水底的通路门口，用钩锁瞄准龙嘴的菱形水晶机关激活，通路里面的门就会打开，。浮上去，就能看到小宝箱，里面是小钥匙一个。临走前记得激活菱形水晶，不然下面的门不会开。原路返回大厅，快到大厅的时候，因为水面问题，并不能直接浮上去。这里需要站在水底用钩锁瞄准银色的圆形机关，然后使用钩锁，就能被拉上去了。迷宫中这种机关很多，多加利用。

7. 回到大厅，用小钥匙打开中央石柱上锁着的大门，进入后走到头，然后使用钩锁抬头看，就能看到有银色圆环机关，用钩锁拉上去，就会看到第二个水位控制的地方。一样吹奏塞尔达摇篮曲。水位就会上升到中级。比之前高，但是比开始矮。水位上升机关还会提示新出现的道路，直接潜水进去。

8. 一路潜水走到尽头是一个小房间，里面只有一个菱形水晶，激活。上面会掉下一堆怪物。用钩锁干掉后，另外一扇门就会开启。上浮看到小宝箱，里面是一把小钥匙。获得后原路返回中央石柱内部，然后再由石柱第二层的门返回大厅。

9. 绕一圈，先进入右面的门（看地图），利用钩锁可以到达上层。看到一个喷泉保护着一个大宝箱以及一个菱形水晶。站到宝箱旁边，然后用弓箭激活菱形水晶，喷泉就会消失，此刻时限很短，马上开了大宝箱走人。里面是指南针，获得后，原路返回大厅。

10. 然后潜入水底，回到之前遇到公主的房间，上浮就会看到水面正好到达那个有裂缝墙面的平台，炸开后获得小钥匙。原路返回大厅。

11. 进入大厅左面的上锁的房间，这里有一个喷泉和菱形水晶。先站到喷泉上，然后再用弓箭激活菱形水晶，这样才能让喷泉带着人到上一层。开个门拐个弯就会看到第三个控制水位的装置，一样站在三角力量前吹奏塞尔达摇篮曲就能让水位恢复原来的高度了。直接跳下去回到大厅。

12. 进入大厅目前唯一上锁的房间（地图左面）。进入后发现是个有很多升降平台和一个瀑布的房间。这里需要跳下去，再跳下到这边一个来回升降的平台上面，然后跳到右面的平台上，再往左跳就会来到和电梯一样不停往下的平台。这里需要快速使用钩锁，瞄准上一个平台的银色圆环。不断的往上爬，最后到达对面带锁的门。使用小钥匙进入下一个场景。

13. 这间屋子有很多平台和龙头以及一个菱形水晶。先激活菱形水晶开关，水位会上升，并且龙头也会上升露出银色圆环，然后用钩锁对准面前唯一的龙头过去。先再菱形机关灭掉，龙头和水位都下去了，然后对准对面墙上的银色圆环使用钩锁。爬过龙头再激活菱形开关，然后瞄准第三个龙头用钩锁飞过去。第二次灭掉开关，踩上眼前的这个龙头，再一次激活开关。待龙头上升完毕，就可以到达门口了。

14. 这个场景也和森之神殿的扭曲房间一样，堪称一绝。这里会遭遇暗黑林克，他和你是完全一样的，速度和闪避都比你要高很多。这里不能再用老办法锁定攻击了，而是完全靠自己瞄准攻击。胜利后，房间会恢复本来的样子。继续前进，在前面的房间获得新的道具加强型钩锁——长钩锁。然后在宝箱后面的石头面前吹奏时之歌，就会看到新的通路。



黑暗林克

进入暗之神殿的时候，在井口出现了巨大黑色影子，袭击了林克和神秘人（我在后面暗之神殿部分提到了）。其实这个影子就是黑暗林克。这是一堆看起来像沙子似的东西，可以组成人形，还能说话。他的攻击方式是复制林克，所以林克对付他的办法是不按常理出招。

黑暗林克在系列的多部游戏中出现，形式有所不同。比如第一次出现在《塞尔达传说 林克的冒险》中就是最终Boss。在《时空之章》中则是以“召唤兽”的形式出场。

黑暗林克是被暗之神殿的黑暗镜子创造出来的，《四支剑》中有详细故事，Vaati复制了3个假林克，去攻击海拉尔居民，目的是陷害林克。最后林克和公主干掉了他们，并且毁掉黑暗镜子。漫画中黑暗林克最后自己打碎了镜子，救了林克一命。整个塞尔达系列中黑暗林克的情节挺丰富，不过在时之笛中出现的黑暗林克只是走了个过场。

15. 顺着水流一直走就行，注意别被漩涡吸走了。走到最后的拐弯处会有一个小平台，站在上面激活对面的眼睛开关，然后再用钩锁瞄准左手边的宝箱，飞过去，打开宝箱获得小钥匙。接下来放心的离开就行了。来到之前有龙的房间，然后原路返回大厅。

16. 首先在大厅右面的房间进入潜水，把石头拉出来。然后不管这个石头，去之前水位在中层时的一个房间。首先把水位降低到最低，然后进入中央石柱，再把水位调整到中层，然后从地图下面的出口进入。这里先要激活下面的眼睛开关，然后再用长钩锁瞄准对面的银色圆环把自己弄过去。拐几个弯就会看到之前拉出来的石头，这时只要往前推到底就行了。右拐就是一个小宝箱里面是小钥匙，原路返回大厅。

17. 从大厅潜水到最底下进入地图上方的一个房间，之前这里用钩锁是过不去的，用新的长钩锁就可以过去。

18. 这个房间整个就是一水塘，而且两个角还有漩涡和滚石出现。不过倒是没什么机关，先解决掉水面

上的怪物，在游到对面去就行了，注意水流，别被冲走了。

19. 房间内有若干小鱼，优先解决掉。地图右上角找到可以炸开的墙，里面是一个红色石块，一路推到底。左上角也有一个墙可以炸开，把红色石块拖出来，再绕到右上角炸开的墙那里，从背后把红色石块推到水里的机关上面，水面就开始上升了，游到大门口。

20. 这个房间有一个限时机关，机关激活后，会有三个喷泉升起来，大门也会打开，需要在时限内通过三个喷泉到达对面并且开门，时间很充足。

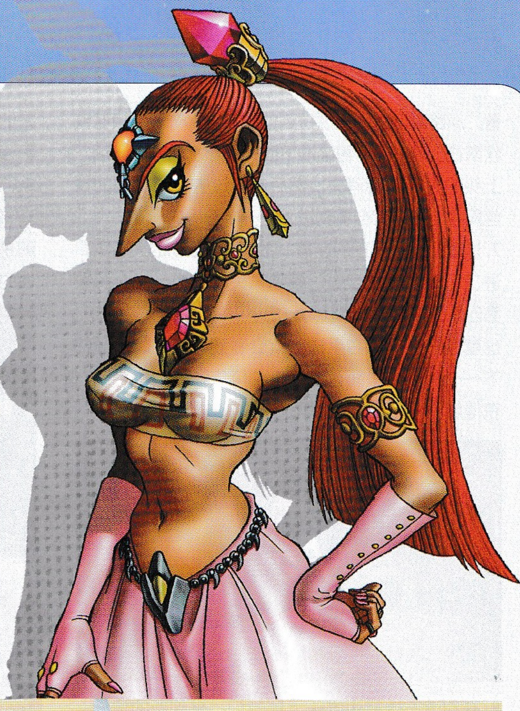
20. 从这里可以看到不断滚落的石头，左手边是和之前的大水池相通的，除非你想回去，所以千万不要往左拐，而是穿上铁靴往右拐，通过潜水和上浮，打开门锁，获得最后一件关键道具——BOSS 房间的钥匙。之后就是原路返回大厅了。

21. 此刻的大厅应该是中层水位，但是要到高层去，所以还得把水位调整到最高层。成功后，直接用长钩锁飞到地图上方的门口进入 BOSS 战的准备。



娜波露

她是捷鲁族的首领，按照族群规定，她们的首领应该是加农。不过加农的野心不止于此，他想统治整个海拉尔，并去实现自己的野望。于是首领就有女性的娜波露担当。不过，她被双生巫婆洗脑，反而成了加农的走狗，这么来看还是加农领捷鲁族。游戏中的娜波露对林克还算友善，在林克破坏她的诅咒之前，她就不伤害林克了。每次林克逃跑，她只是给抓回来。作为回报，林克从一开始就不伤害捷鲁族的成员。



中间剧情

漫长的剧情过后，需要前往下一个迷宫了，这次的目的地是戈隆族的领地。在此之前，先来到旁边的石碑，吹奏太阳之歌（如果是白天就要吹两遍），在太阳出来的时候就可以射日，并获得炎之矢。

回到时之神殿，这时就可以把剑插到剑座上回到幼年期了，如果再拔下来就又是成年期。

接下来就要去下一个神殿了，火之神殿（炎の神殿 Fire Temple）。顺便可以拜访下老朋友戈隆族。通过卡卡里克村到达戈隆族的领地时才发现，虽然戈隆族的地方没啥大变化，但是人都没了，只有一个小戈隆在那里团成一团转圈玩。需要用炸弹算好时间，正好炸在它身上，让它停下来。一番对话和选项以后，就会得知火之神殿的情报和村民都失踪的原因，还会获得红色外衣。衣服有火焰抗性，这样进入火山内部就不会有时间限制了。



来到之前戈隆族族长在的地方，拉他房间里的雕像，就会出现通路进入火山内部。从左手边可以看到吊桥，上面还有一个木棍，用钩锁挂过去，往前走两步就会遇到蒙面迷之女。并学会歌曲炎之圆舞曲（炎のボレロ Bolero of Fire）（炎のボレロ Bolero of Fire）（节奏是 RLRLYRYR）。作用是可以传送到火之神殿门口。之后就可以正式进入迷宫啦。

火之神殿
（炎の神殿 Fire Temple）

进入迷宫

1. 入口的大厅转了一圈，只有一个门可以进。

2. 第二间里面有 BOSS 房间大门的大厅里，会遇到戈隆族族长并发生剧情。然后一路从左手边的平台跳到左下角，踩了机关可以救出第一个戈隆族，并在他的牢房里获得小钥匙。然后回到入口大厅。

3. 打开入口大厅唯一上锁的门，来到新的房间。一路往地图上方跳就行了（是从左面进屋的，也就是一进屋的左手边）。那个房间里会解救第二个戈隆族并获得一个小钥匙。然后回到满是岩浆和平台的房间。

4. 一路走过去来到另一端，这里有个门，可以用炸弹炸开。进去里面的房间可以看到第三个戈隆族。救出后，顺便可以获得小钥匙。然后返回原来的房间。这次该进入最后一个没进去的门了，就是那个唯一上锁了的门。

5. 进入房间后，顺着木板滑下去，然后用钩锁瞄准头顶的铁丝网，利用铁丝网飞到右手边有石头的平台。然后把石头推下去。这样就可以借助岩浆喷射的热气，踩着石头到达上面的一层了，使用第二把小钥匙打开门。

6. 先从左手边跳上平台，再跳到有石头的对面平台。把石头推下去，再跳下去把石头拉到提示位置，也就是有人脸的那个位

BOSS 战

该 BOSS 很简单，只是用钩锁将其内核勾出来，然后用剑砍就行了。因为只能砍一下，被它抓一下的话，半条命都没了。注意一直保持在四周转悠不要去水面上的平台，触手攻击时一边锁定内核一边移动，防止被抓到。总之这就是个攻坚战，需要花费很多时间去打 BOSS。如果技术好，其实可以把内核挤到角落里猛砍，会快很多。

置。原路跳回去，通过拉到位的石头拐个弯，顺着铁丝网往上爬一层，再瞄准下面的菱形水晶机关激活。上头的火焰就会消失，然后赶紧过去顺着那里的铁丝网往上爬，就会看到进入下一个房间的门了。

7. 这里是一个真正的迷宫，还有不停滚动的大石头。进了门先来到左手边，看到机关踩上去，就会解救第四个戈隆族，并且获得一把小钥匙。然后一路向下，也就是一进门的右手边，就会看到一个门。门通往下一个房间，里面有第五个戈隆族和一把小钥匙。获得后，再回到迷宫这里。



8. 开启滚石迷宫中唯一上锁的门，来到新的房间。这个房间什么也没有，直接开锁进入下一个房间。

9. 这里跳上铁丝网以后会有喷火追上来，要赶紧跑，跑不多远就会看到门了。

10. 这里又回到了之前的滚石迷宫。先跳到下一个平台上，可以看到地板明显不同，用炸弹炸开，顺着铁丝网往下爬，拐几个弯就会看到第六个戈隆族，解救以后又是一把小钥匙。回到滚石迷宫上层，可以远远看到一个机关。过去踩了，被关在角落里的第七个戈隆族就会被解救了。原路返回刚才被火追的房间。

11. 一进门的左手边可以爬上去，越过铁栅栏获得大宝箱里的地图。从旁边的门出去，来到刚才路过的小房间。右拐就是被火追的铁丝网房间。跳上铁丝网，需要去的是那个上锁的门。

12. 这个房间蛮复杂的，而且门十分的多。仔细看，有几个门是怪物，凡是突出来的门都是假的。一排一排的柱子并不是单纯的柱子，如果你靠近他们两个的中间会有一部分喷出火焰墙阻挡你的通过。首先绕过各种火焰墙和滚石来到右手边的门，理由有一个大宝箱，装的是指南针。绕过各种火焰墙来再到另一边，那里有个上锁的门，门里是个走廊，那里还关着一个戈隆族，但是现在还无法救他。从另一端的门出去，会看到有一个机关。这个机关可以关掉不远处的大火墙，不过有时限，踩之前注意，先观察好通向那里的路。然后踩了，跑过去，打开门，是假的？气死我了，炸死你，然后轰隆一声，新的通路出现……真正的门也出现了。

13. 这个房间会有遭遇战，一个浑身是火的怪物。它的攻击套路很简单，而且容易躲开。只需要用钩锁把它勾过来，身上的火就会消失，然后猛砍就行了。走上楼梯，升降平台会带到上一层的门口。

14. 这个房间和之前的机关类似，菱形机关需要爬上去以后，再向下瞄准打，不然时限是不够的。然后爬上铁丝网就会看到门。

15. 来到一个圆形的好像全是楼梯的房间，先过去踩机关，然后顺着窄楼梯抓紧时间往大宝箱那边跑。宝箱里面是锤子。原路返回，照着门口附近突出来一块儿的方形地板使用锤子将其砸下去，来到下层。门口也有两个摞在一起的图腾挡路，用锤子也可以砸开。

16. 这里的两个小木箱千万不能砸，有用的。把凸起来的柱子用锤子砸下去，整个地板都会下陷并出现新通路，这里就抱着木头箱子去压下面的蓝色开关就行了。

17. 站在吐出的地板上用锤子一砸，就会降落到原来满是火焰墙和假门的房间。跳上一边，看到一个锈蚀的开关，这种开关需要用锤子砸才能打开。



18. 刚进门就看到对面有时之标志的石头，过去吹曲子，就会看到石头转换了位置，并出现开关。用锤子砸一下，下面的第八个戈隆族就会被解救出来了，并获得一个小钥匙。回到进门的地方。跳到对面的突出石板上，再用锤子一砸，就会回到之前见到戈隆族族长的地方。然后跳回到入口处的大厅。

19. 入口大厅那里有个图腾柱子挡住的门，用锤子就可以砸开了，再用钥匙打开锁，一路杀过去，救出最后一名戈隆族，用锤子打开开关，并获得 BOSS 房间的钥匙。

灼热穴居龙



BOSS 战

BOSS 很简单，是一条火龙，只会从地板上的几个熔岩洞里进进出出。它飞起来的时候是无法攻击的，同样它的攻击也没杀伤力，偶尔会有落石攻击，但是一般站在边缘基本砸不到，或者留意影子也很好躲避。它只探出头的时候就是攻击的时候，用锤子猛砸它的头就行了。也要小心它的攻击，一个是晃动头上的火焰触角这个是近距离的时候，如果是远距离，它就会喷火。

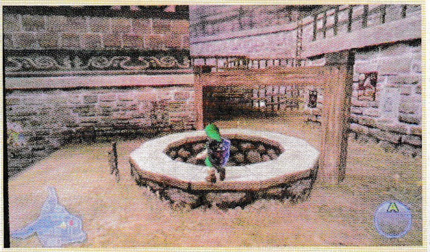


关于席卡族

席卡族（Sheikah，シーカー）是一个身穿忍者服饰的神秘的古代组织，据说暗之神殿就是他们建造的。他们自古以来就是海拉尔王室的“影子”身份，侍奉并守护着王室家族。他们的符号是一个眼睛（右图前胸图案），据说席卡族曾被王室出卖，从此族人怨恨王室，并在眼睛符号的下面补画上了一滴眼泪，作为被王室背叛的耻辱记忆。在时之笛中，席卡族是一个濒临灭绝的族群，只有一个幸存者，就是塞尔达公主的养母“因芭”（Impa，インパ）。（注，本图为神秘人席古，并非因芭，特此说明。）

中间剧情

戈隆族的领地和烟圈山也都恢复了平静，下一个要拯救的是哪里？应该回去时之神殿寻找答案。回到时之神殿，把绿帽子专用剑插回到台座上，就会变回幼年期。然后再去卡卡里克村。在那里的风车内，和那个摇琴的人对话，并演奏岚之歌，风车就会猛转，外头井内的水就会被抽干，进入里面。



井户之底
（井戸の底 Bottom of the Well）

1. 一直往里走，遇到一个躺着的骷髅，其实他旁边的墙是可以直接穿过去的，不需要任何机关。



特别提示：这个迷宫的所有路都有可能是一个陷阱，同时所有墙都可能是个门，如果不慎踩了个坑会直接会落到下一层。最下面一层有丧尸和地图。如果第一次掉进去，就会看到最下面一层的形状有点儿像四个手指头的巴掌。其中一个分叉（有两个火炬把门）里面能拿到地图。其他几个分叉都是别的人掉下来的路。在中央收集齐几个银色卢比，就可以开启上方的门，继续爬上第一层了。此外爬上第一层那个房间乍一看也是没门的，但是有个墙可以穿。

2. 回来入口处，从入口正对着的墙穿过去来到一个房间。右手边的宝箱可以拿，左手边的宝箱走过去就会被漏下去。此外这个房间的叉形木架子那里也是个坑，不要靠近。绕过叉形木架子，从另一面墙穿出来，就会看到一个喷水装置和三角力量的标志。站在三角力量上面吹奏塞尔达摇篮曲，喷水装置就会停止喷水，所有水路的水都会消失。（注意如果现在面朝喷水装置站着，那么左手边尽头的土堆旁也是个坑，右手边的画像正下方是个坑）

3. 之后回到入口处，那里的水也没了，可以拿到之前水底的宝箱，并从旁边的地洞爬进去，进入 BOSS 战。

BOSS 战

BOSS 的弱点是头，它在攻击的时候就会把头伸下来，攻击速度慢，躲开了猛砍就好了。需要注意的是，你必须被四只触手抓到 BOSS 才会出现。BOSS 消失后也是用这种方法才可以引它出来。胜利后，出现大宝箱，获得新道具——真理之镜。当然此刻这个迷宫已经算是完成了，一些东西没拿但是也没啥重要的了。如果有兴致大家可以带着新获得的镜子到处转转，这个镜子开启状态下会消耗魔法，但是可以看透迷宫内所有的假象。

中间剧情

回到时之神殿，再次拔起剑，变回到成年状态，前往卡卡里克村。刚进村就会发生剧情，并见到蒙面迷之女。此外还会遭遇某个刚刚被解放的怪物，把蒙面迷之女和林克双双击倒后怪物就去了暗之神殿。醒来后，蒙面迷之女教会了暗之梦幻曲（闇のノクターン Nocturne of Shadow）（节奏是 XYYLXYR）。作用是直接传送到暗之神殿门口。果断使用，进入暗之神殿。

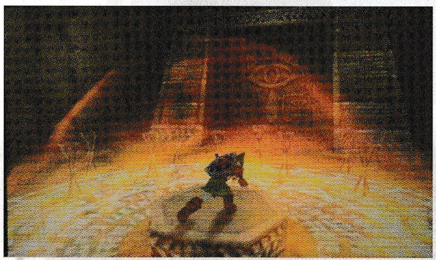
因芭

前面说了，在时之笛中席卡族最后一个幸存者就是塞尔达公主的养母“因芭”（Impa，インパ）。这个角色在塞尔达系列中经常出现，不过在不同游戏中充当着不同的角色。最早的因芭出现在《塞尔达传说》（1代）和《林克的冒险》的说明书中，被画成一个老女人，她告诉玩家控制林克去救塞尔达公主。在时之笛中，她变成了席卡族，最后化身为暗之贤者。而在《大地之章》和《时空之章》中，她成了主角。



暗之神殿
（闇の神殿 Shadow Temple）

1. 在门口的台阶上使用火魔法，就能将所有火炬一次性点燃。打开大门。



2. 进入后是个走廊，注意拐角处就是个悬崖，需要用钩锁飞到对面去。诡异的笑脸门需要用真理之镜照着才能进去。在大厅四周照一圈，发现紧挨着进来的门的这一侧也可进入。进入后尽头的门也需要开启真理之镜才能进入。

3. 来到一个满墙骷髅的房间，用镜子照一圈发现有两个门可以走，先走门口有两个罐子的，这个房间只有一条路可以走，进去后就会进入一个和之前井户之底 BOSS 房间一模一样的地方。包括出现的怪物也是一样的。干掉后出现大宝箱，里面是新道具——飞靴，作用是可以在悬浮在空中，使得跳跃长度更长。原路返回有岔路的房间，走另外一条路。

4. 这条路能到达的房间里，有一个丧尸两只蝙蝠，全部干掉后，大宝箱出现，获得地图，返回大厅。

5. 大厅中间的机关是可以推的。先用真理之镜看一圈，注意周围几个带骷髅的柱子，只有一个是真有骷髅的。把中间的机关的石板转到指向这个骷髅这里，对面的门就会打开了，穿上飞靴跳过去就行了。

6. 先站到门口照一圈，发现两个门。先走右手边的这个，里面是两只木乃伊，全部打倒后，出现大宝箱，获得指南针。原路返回，走另外一条路。

7. 这个房间中央是两个旋转镰刀的机关，要收集银色卢比才能打开门。注意右上角那个带笑脸图案的小隔间地板是坑，不要掉下去了。全部收集完毕后，屋子里面那个铁栅栏就会收起来，里面是小宝箱一个，获得小钥匙一枚。回到之前的房间，对着镜子照不透的那面墙放一个炸弹，大门就会被炸开了，藏在后面的是一个上了锁的门，用刚获得的小钥匙打开。

8. 通过一个一直向下的走廊，走廊上会不停的落下蜘蛛，最后还会有几排铡刀。终于通过走廊，来到一个满是铡刀的房间。

9. 注意这个房间上面会有怪手落下，会把你抓回到迷宫入口。顺着唯一的路一边躲避铡刀一边跳过去吧。注意在第三个的时候，先慢慢靠近，把埋伏在悬崖的飞骷髅引出来，干掉以后再跳。最后通过三个铡刀，在最后的平台遭遇骷髅战士，干掉它后，往升降平台那边跳，注意升降平台的高度，太高和太低都跳不上去，建议在最低的时候装备上飞靴走过去。在一个有激光怪物的地方，收集银色卢比，其中一个需要用炸弹炸掉激光怪获得。



10. 这里有不断下落的尖刺机关，先用镜子扫一圈，发线旁边隐藏了一个石头，把它拉出来，然后一路推过去，就可以走过尖刺机关的地方。把石头拉到头，就可以爬上它，上到上面的平台，然后通过下落的尖刺机关走到对面，踩下开关。冒出小箱子，再走回去打开小宝箱，获得小钥匙。此时再回到之前满是铡刀的房间。

11. 仔细看就会看到远处带锁的房间，这次的目标就是那里了，走到那个孤零零的铡刀附近，用镜子一照，就会发现隐藏的平台，跳过去开门。

12. 进入这个房间依然是收集银色卢比。先用镜子照一下，就会发现隐藏的尖刺地形和平台，甚至还有钩锁用的银色圆环机关。一直用着镜子视角就行，然后依次收集齐银色卢比，下面的大门开启。

13. 爬到上面，往骷髅头顶里面扔炸弹，炸开骷髅获得小钥匙。然后返回之前的房间，用钥匙开门。

14. 这里的走廊会有吹风机吹得人不能前进，装备上铁靴前进。最后的悬崖处要等风停了装备飞靴走过去。到了一座桥上两边全是吹风机，穿上铁靴通过吧。走到尽头的房间，消灭两个丧尸就能再次开门，角落里还有一个隐藏的宝箱，用镜子扫一下。出门回到独木桥，用镜子看右手边就能看到隐藏的通路。装备飞靴走过去打开门。

15. 这个房间有两个来回动的尖刺机关和两个木乃伊。先干掉木乃伊，然后用炸弹炸角落里那个土堆，再用镜子看土堆那里就会发现小宝箱，里面是小钥匙，打开门进入新的房间。

16. 先把角落里的石头拖出来，推到指定的凹槽处，然后踩着爬梯子就能跳到船上了。船上有一个三角力量的标志，站在上面吹塞尔达摇篮曲，船就开走了。



17. 船到站后马上跳下，进入唯一的门。这个房间也需要一直开着镜子，因为有隐藏的墙阻挡去路。房间内有三个屋子，可以根据自己喜好随便进入。
没有宝箱的屋子：里面是三个骷髅头，扔进去炸弹都炸掉就行了。
有一个宝箱的屋子：消灭掉怪物可以获得小钥匙。
有两个宝箱的屋子：两边有木头尖刺压过来，需要使用火魔法解决掉尖刺。可以获得 BOSS 房间的钥匙。
三个房间都看完了，回到刚才跳船的地方。
18. 走到两个罐子那里，可以看到对面有一堆炸弹花。这里需要装备上火之矢，射击对面的炸弹花，对面的雕像就会倒下来变成桥。
19. 房间也是什么都没有，需要用镜子一直看着。装备飞靴跳过几个平台后，到达 BOSS 房间门前。

BOSS 战

BOSS 的攻击方式很简单，不过无论哪种攻击伤害都很高，特别是抓人那一招。先要做的就是，趁一只手攻击的时候，闪过去用剑砍另一只手，这只手就会"晕"掉。然后等另一只手攻击完毕，再马上让这只手也晕掉。或者直接用远程武器干掉两只手。接着 BOSS 两只手都会变成拳头，自己头在中间冲过来。此刻需要装备上镜子，才能看到 BOSS 本体。BOSS 冲过来的时候，瞄准头部一剑砍过去，BOSS 就变成了任人宰割的状态了。



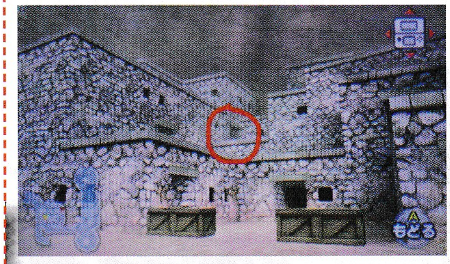
中间剧情

又得到一枚徽章，离拯救世界的目的越来越近了，朝海拉尔大陆的西面进发吧。刚到达西部，就看到有个断桥过不去了，需要用钩锁飞过去，再往里走就会有个盗贼要塞——格鲁德要塞（ゲルドの砦 Gerudo' s Fortress）。把门的盗贼把林克直接扔进了牢房，接下来就需要想办法跑出去了。

从牢房里抬头向上看就可以看到木板，然后钩锁一下就飞到了窗台，直接跳下去，顺势一打滚，向左进入。

格鲁德要塞
（ゲルドの砦 Gerudo's Fortress）

1. 在第一个房间就遇到一个被关押的人，和他对话之后会遭到攻击，干掉守卫，获得小钥匙，解救这个人。这也是这个迷宫的主要目的。此外整个迷宫都不能被守卫发现，你可以绕过去守卫的视线，同样也可以用弓箭射晕他们。
2. 直接从他这里路过，通过另一个门走到外面，射晕三个在外面的守卫，然后绕出去从两个木箱旁边的门进入，就会遇见第二个被关押的人。从另一个门出去，就来到了房顶。
3. 爬上房顶的树藤，进入面对的门，遇到第三个被关押的人。



4. 需要被他们再抓住一次，这次从牢房逃过不能直接落地了，而是落到第二层屋顶上，进入上面的门。干掉屋里的两个守卫，再通过一个需要钩锁的走廊，就能来到最高处。瞄准远处的宝箱，用钩锁飞过去，然后跳到右手边形状最长的那一层，再跳到旁边一个四面环墙的凹陷处（位置如上图所示），门里面是最后一个被关押的人。

完成后，首领就会出现，并承认了林克的实力，获得会员卡。之后就该前往幻影沙漠了，里面有最后一个神殿，魂之神殿（魂の神殿 Spirit Temple）。

来到地图右上方的大门处，爬梯子上去，和上面的人对话，大门就会开启，正式进入沙漠。进去后一直跟着旗子走，会遇到流沙，需要站在这边的箱子上用钩锁瞄准对面的三个箱子中的一个飞过去。然后一路跟着旗子走，最后就会走到一个小屋前，屋顶用镜子看就会发现一个幽灵，接下来就是一路开着镜子跟着幽灵跑了，千万不能跟丢，跟丢就得重来。

最后终于到达巨大邪神像处。先走到右手边，找到两棵树中间有裂缝的墙，炸开以后就是大妖精之泉，里面可以获得新的魔法——水属性魔法。作用是一定时间内无敌。

一路奔着巨大邪神像过去，就能进入在巨大邪神像下面的魂之神殿了。进去后再出来，就会遇到蒙面迷之女，并学会魂之安魂曲（魂のレクイエム Requiem of Spirit）（节奏是 LRLYRL）。作用是直接传送到魂之神殿门前。回到时之神殿，变身成小时候，再吹奏魂之安魂曲，来到魂之神殿，用小孩子的身体继续这最后的冒险。

关于捷鲁族

捷鲁族是居住在沙漠地区的盗贼（真会找地方，沙漠地区偷谁去……）。她们的外表很特殊，棕色皮肤、猩红色的头发、鹰钩鼻子、金色眼睛，耳朵也和海拉尔人的尖耳朵不同。捷鲁族一百年才出生一个男人，除此之外全是女人。根据捷鲁族的传统，这个男人必须成为族群的头领。加农多夫，这个邪恶的男人，就是这个几百年才出生的捷鲁族男人！根据族群的规定，加农多夫当然就成了捷鲁族的头领。

捷鲁族几乎全是女人，如何繁衍后代呢？据传说她们会绑架一些男人来"完成"这个工作。

魂之神殿
（魂の神殿 Spirit Temple）

1. 再次来到神殿会看到盗贼女头头守住了门口，和她对话并进行三次选项后，她就会让开。
2. 这里需要干掉所有的怪物，包括正中间那个石像，两遍的门就会解锁。
3. 首先进入右面的门，这里有两个没着火的火炬，使用火魔法将其点燃，对面的小宝箱就出现了。回到刚才的大厅进入左面的门。
4. 这里会有骷髅战士出来拦路。利用回旋镖的旋转路线，绕过铁丝网，激活后面的菱形开关。
5. 这个房间有一个特殊的怪物，你做什么，它跟着做什么。只需要一直走，并和它擦肩而过，走到头左拐到尽头，怪物现在的位置应该在大门口。然后用弹弓激活远处的菱形开关，这个怪物就被挤死了，门锁打开。
6. 打开宝箱获得里面的小钥匙，收集所有的银色卢比，铁丝网就会降下，就可以从这条进路回到大厅。
7. 爬进大厅正中间的地洞，用小钥匙开锁。



8. 这里的墙可以爬，但是需要注意先清理了上面的两只蜘蛛。爬上去来到一个大屋子，先清理掉墙上的蜘蛛，还会有一个蜥蜴人从天而降。激活上面的菱形水晶开关，宝箱降下，其中一个宝箱里面是老鼠型炸弹，用它可以炸掉墙上的几块碎石，让阳光照进来激活开关。
9. 先把一进门左手边的石像推下去，楼上的门锁就会打开。然后来到巨像的脚底下，用火魔法点燃两个火炬，大宝箱就会出现，里面是地图。之后原路

返回，一路爬楼梯到顶端，开门进入下一个场景。

10. 经过一个很短的走廊，来到一个房间内。房间有若干移动的尖刺机关和几个激光雕像以及银色卢比。首先要计算好爆炸时间，用扔炸弹并让炸弹在空中爆炸的方式炸掉碍事的激光雕像，然后爬上各自的地方去获得银色卢比。所有银色卢比获得后，门口的一个火炬就会点亮。用木棒引火，把其他所有的火炬都点亮。小宝箱就出现了，里面是小钥匙。再把有太阳雕像的石头移动到阳光下，大门的锁就解开了。

11. 场景内有一个巨斧骑士。也算得上是一个小BOSS战了。他浑身有攻击判定，无防御，也就是说怎么打他都行。攻击几次后铠甲会脱落，但他的速度也会上升，需要注意。获胜后大门会解锁。

12. 这下直接从迷宫出来了，遭遇表情神转换的猫头鹰，然后是关于BOSS战的提示。以及获得大宝箱里面的道具——银手套，这样可以移动或举起很大的石头。刚取得手套，就会发生女盗贼首领被BOSS围攻的剧情。

13. 接下来要先脱离迷宫一下，首先吹曲子回到时之神殿，拿起剑变成成人状态，然后再回来。进入神殿，这下就可以推动神殿大厅右面的石头了。



14. 一路把石头推到底，就可以进入神殿的右半部分。首先激活天花板上的菱形开关，门锁就会解开。先来到右面的门。

15. 门里是个滚石很多的房间，看到银色卢比，当然就要收集了，大部分都在下面滚石轨道的两边。有一个在天上，需要装备飞靴，从高台走过去获得。之后大门打开，里面是一个小宝箱，获得小钥匙。然后返回大厅。

16. 这次走左面的门。一进门就会看到三角力量的标志，站在上面吹塞尔达摇篮曲大宝箱就会出现，然后用钩锁瞄准宝箱，飞过去获得指南针。返回大厅。

17. 用小钥匙打开中间的门，来到下一个房间。这里也和之前左面的房间类似。爬上去之后是个大房间。房间里有个隐藏的怪物，需要用镜子才能看到。消灭后推动机关，让阳光依次反光到每一个太阳标记上，大门解锁。

18. 这次又来到了那个有巨大邪神像的房间。先爬楼梯走到上面，然后穿上飞靴走到邪神像的左手上，站在三角力量标志上面吹塞尔达摇篮曲。邪神像的右手边就会出现宝箱，然后用钩锁瞄准宝箱飞过去，获得小钥匙，这样就能打开右面楼上的门锁了。

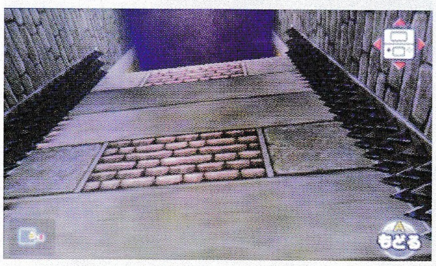
19. 这里再次出现行动和你相同的怪物，不过并不难打。首先过去踩了开关，就会激活火焰，然后赶快跑到地图右上角，也就是上锁的门那里的墙角，干掉一个，然后转身跳过悬崖来到刚开始进来的门的附近，干掉第二个。第三个需要你点燃火焰后，靠着有字画的那一面的墙，然后纵身跳入悬崖。

20. 这里有四个雕像，但是都是活的，先来到右手边的门口，然后用弓箭瞄准和蓝色开关成一条之间的那一个雕像射击，这样就能让雕像走过来，并顺路踩到开关。

21. 通过走廊（这里有隐藏的宝箱），又会遭遇那个巨斧骑士，不过小时候就打败过他，长大了更不用说了。获胜后从另一个门出去，又会出去迷宫，那里有一个大宝箱。里面是新道具——镜盾。原路返回刚才有四个雕像的房间。

22. 装备上镜盾，反射阳光到墙上的太阳标志，大门就会打开。进入里面获得小钥匙。

23. 再回到前一个房间，用钥匙打开那个房间锁着的门。



24. 这里会遭遇一个类似青蛙过河爬墙版的机关，需要看准时机不断往上爬，如果无法动弹就会被两边的尖刺扎到。而且如果同时在两个石块上正好石块移动，也会受到伤害。

25. 进门看到的就是三角力量的标志，站在上面吹塞尔达摇篮曲，就可以打开门。

26. 这里四周全是假门，正对着入口那一面墙上的左面那一扇门后面藏有机关。用炸弹炸掉后，弓箭激活眼睛开关，就会看到上面多了一个平台，用钩锁上去，就能踩到上面的开关了。之后豪华宝箱四周的火全部消失，获得BOSS房间的钥匙。

27. 出门往右拐，来到新的房间。目前机关还都不能用，直接激活下面的菱形水晶打开门来到下一个房间。

28. 先进入房间的第二道门，里面有一个突起的部分，可以用炸弹炸开。移动反光镜让阳光通过这个炸开的门反射到另一个反光镜上。再移动另一个反光镜，让其反射阳光透过旁边的铁栅栏到达另一个房间。然后返回刚才的房间。

29. 站在大镜子反光的平台上，用镜盾再反射到旁边的太阳标识上，平台就会下降，来到有邪神像的房间上方。用镜盾反射阳光到邪神像脸上，几秒钟后，邪神像的脸就没了，露出藏在里面的BOSS房间的大门，用钩锁飞过去就行了。

BOSS 战

BOSS战也比较简单，全程盾挡。先要装备好镜盾，一个巫婆攻击的时候，用盾给反射到另一个巫婆身上给她造成伤害。第二形态也是差不多的办法，略有不同。巫婆会随机释放火或者冰魔法，需要用镜盾吸收同样的魔法三次，就能从盾里喷射出魔法让BOSS晕掉，然后再跳过去砍。

中间剧情

回到时之神殿，然后就会最后一次见到蒙面迷之女。漫长的剧情后，蒙面迷之女现出真身。然后塞尔达公主刚给了光之矢，马上就被加农发现，被加农掳走。在最终BOSS之前，不如去攻略一下收集要素吧。

废话不说了，赶紧去加农的老家吧。也就是以前海拉尔城堡的位置。在门口贤者还会出现帮搭桥，然后进入加农城堡内部。加农城堡被分成了数个小迷宫，一一对应之前攻略过的5个神殿外加一个时之神殿，一共六个。

顺序无所谓，所以看自己喜好了。不过部分地方需要用到金手套，所以建议大家先通过紫色的魂之区域拿到金手套。



关于双生巫婆

两个巫婆一个叫Kotake（コタケ），另一个叫Koume（コウメ），组合起来叫双生巫婆（Twinrova），又叫双生魔术师。她俩在塞尔达系列中也是重要配角。因为她们是捷鲁族首领加农多夫的代孕母亲，还是他的得力助手！她俩通过给其他人洗脑的方式，控制人来帮助加农多夫作恶，比如娜波露就是被她们洗脑的。这个二人组在其他塞尔达游戏中也有露面，一般都跟加农多夫有关，比如在《大地之章》和《时空之章》中她俩复活了加农多夫。

加农城堡
（ガノンの塔 Ganon's Tower）



暗之区域（紫色门）

1. 用炎之矢点燃右手边的火炬，就会出现通路，一路跳到有黑色方块的平台那里。用镜子一看就能看到隐藏的道路。从左面可以走到机关处，用锤子砸，门就开了。从上面的隐藏道路跳到旁边的开关上，大宝箱出现，里面是新道具——金手套。
2. 这里就是最后了，利用光之矢，解开暗之结界。然后回到大厅，前往下一个地方。

森之区域（绿色门）

1. 进入门后会遇到一只狼，干掉后，用火魔法把四周的火炬点着。还要用弓箭点着门上方的那个火炬，门的机关才会打开。
2. 这个房间需要收集银色卢比。先装备上飞靴，然后看准左手边的吹风机转动的时候，果断朝旁边的银色卢比跑过去。这样不仅能获得卢比，还会被吹到左面的平台上，然后再跳到对面的平台，踩动机关，用钩锁回去并获得银色卢比。然后用钩锁再回到门口。这次看准右面的吹风机，如法炮制就能到达右面的平台。然后就可以不装备飞靴在平台之间来回的跳获得剩下的卢比了。
3. 依然是给它个光之矢。解开森之结界。

魂之区域（橘色门）

1. 这里需要收集银色卢比。四周的很好收集，尖刺机关守着的那种，直接碰一下尖刺机关，无敌状态的时候过去得到就行了。中间的要炸掉激光雕像，抬头用钩锁飞上去，获得最后一个卢比。
2. 先干掉怪物，再激活开关，获得小宝箱里的老鼠型炸弹。然后用老鼠型炸弹，通过铁栅栏上方的缺口，跑到对面去激活对面的开关，门锁开启。一拐弯来到一个圆形的房间。里面四周全是太阳形状的标志。先用炎之矢，把天花板中央的蜘蛛网烧掉，让阳光照进来，然后用镜盾反射阳光。正确的应该是你进来的门旁边两个中的右面的那个。
3. 给它一个光之矢就好了，魂之结界也解除了。

水之区域（蓝色门）

1. 用剑砍了所有的冰凌和两个冰雕怪物，然后用空瓶子装了青之炎，融化门口的红色冰。注意天花板会不停的落下冰针砸人。
2. 这里又是个冰面推箱子谜题。以一进门面对的方向为准，先把远一点儿的那个冰块，往右推，然后向后推，就会把凹下去的地方堵上。之后把剩下的冰块，往右右左的顺序推，就可以踩着上高出的地方了。用青之炎融化掉红色的冰块，再用锤子砸动开关。
3. 给它个光之矢，水之结界解除。

火之区域（红色门）

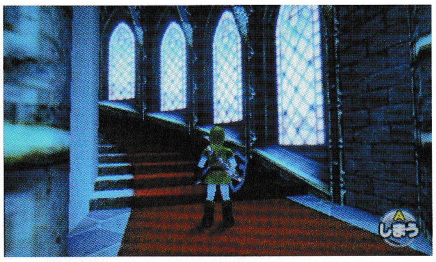
1. 这里需要先穿上红色衣服，然后收集银色卢比。所有的平台站上人都会不断下沉，没人的时候便会恢复。基本就是不断的平台跳跃，抓紧时间就行了。其中一个卢比在那个黑色的柱子下面，取得了金手套的话就能搬得动，而且还能扔到对面，从而可以获得另外一个银色卢比。没有金手套这里是过不去的，
2. 继续一个光之矢，炎之结界解除。



时之区域（金色门）

1. 四周全是宝箱，但是其实都没啥用，清理掉房间内隐藏的小怪，中间就会出现一个宝箱，然后打开门进入下一个房间。
2. 站在门前的三角力量标志上面吹塞尔达摇篮曲，就会出现小宝箱。用获得的小钥匙开门。
3. 收集银色卢比。四周分散了两个，重心一个隔间一个。上头一个，用钩锁飞上去。大门开启。
4. 这里是最后了，需要注意会落下抓人的手，躲开后果断干掉。而这间屋子也是假的，用镜子照一下就会看到有个隐藏的门，进入后，里面才是真正的房间。一个光之矢，最后的时之结界也解除了。向最终 BOSS 进发。

一路沿着楼梯不断向上，期间会碰到各种各样的怪物遭遇战，顺便还拿了 BOSS 房间的钥匙，最后到达加农的宫殿。见到了被囚禁在水晶中塞尔达公主。一番剧情后，就正式开打了。



最终 BOSS 战（第一形态）

加农的攻击招式有两种，一种是震地，还会导致地板随机掉落，注意别掉下去了，再爬上来很麻烦。第二种就是魔法球了，这也是反击的好机会，加农施放魔法球后，看准机会，用剑给他砍回去。不愧为最终 BOSS，他也会弹回来。有的时候会弹半天也不见加农失误。这个可能和砍回去的剑法有关，一般竖斩（前 +B）加农不容易防御，如果你一直只按 B 进行横斩，那么这最终 BOSS 战就变成打排球了。



等到魔法球成功反弹到加农身上，就掏出光之矢射过去，BOSS 就会晕了。跳过去猛砍就好了。几个回合后，加农会集气，预备施放元气弹，赶紧用光之矢给他打断。如此再几个回合，加农就暂时性死掉了。接下来整个宫殿都开始崩塌，要和塞尔达公主一起逃出去。半路还会遇到遭遇战，不过难度不大。

最终 BOSS 战（第二形态）

不过没剑也不要紧，有光之矢。首先锁定加农的头部，然后用光之矢射一下，BOSS 就会进入一段时间的硬直。此时绕到背后，用光之矢攻击他的弱点——尾巴。一般用不了多少光之矢，BOSS 就不行了。然后周围的火焰墙解除，可以去把剑捡回来了。

之后加农继续老套路，有了剑，就更加轻松了。如果光之矢用完了，也可以在加农出招攻击的瞬间，一个打滚从它胯下过去，到他背后直接砍一下尾巴，再赶紧回来。因为 BOSS 的攻击速度很快，不能贪刀。

砍 BOSS 尾巴几个回合后，加农体力不支倒地，此刻公主也趁火打劫用力量封住了加农的行动，现在还要做最后一步，把剑插入加农的脑袋。最终，BOSS 彻底嗝屁了。

一周目完成

之后就是漫长的动画和剧情啦。加农终于被击败，海拉尔大陆也恢复了平静。塞尔达公主也表示是该说再见的时候了……然后回到时之神殿，把剑还了回去，回到应该存在的时空。

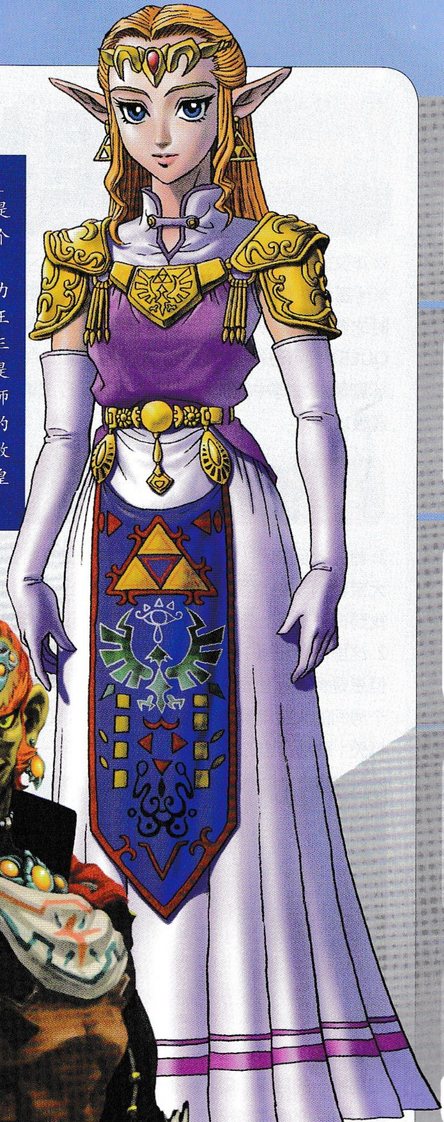
海拉尔城的小镇仍然是一片繁华景象。

树爷的孩子出生了。

林克来到城堡，蝴蝶飞舞的花丛中塞尔达公主听到有人前来，转身。二人深情对视，画面定格。







塞尔达

《塞尔达传说》系列的主角并不是塞尔达，但所有游戏中的公主都叫这个名字。在《塞尔达传说II》中有解释：很久以前，海拉尔王子知道了三角力量，并渴望得到它。邪恶的巫师怂恿王子去逼问自己的妹妹塞尔达公主关于三角力量的下落。塞尔达公主不说，于是巫师用魔法将她催眠。最终邪恶的巫师阴谋没有得逞，王子也非常后悔自己的所作所为。王子将沉睡的塞尔达公主放入了北方的陵墓中，并且要求以后的皇室公主都必须叫塞尔达这个名字。



林克

总有不明真相者以为《塞尔达传说》中的男主角叫塞尔达，其实他是林克。塞尔达系列游戏中的林克变化很大，在有些游戏中是小孩，有些是成年版。有些是卡通风格，有些是接近写实，所以林克的长相也不尽相同。比较著名的是他带着国内男性的禁忌物品"绿帽子"，而且很多游戏中的林克是左撇子。关于林克的身世和刚出世的经历，时之笛介绍的最详细，打通本作就会有很全面的了解。

加农多夫

塞尔达系列中的重要角色。按照系列的时间线设定，加农多夫在《塞尔达传说：时之笛》中第一次登场，他为了统治整个海拉尔，到处寻找三角力量。经过多年寻找未果之后，他骗取了国王的信任，希望获得信息。然后就是利用林克开启时空之门，得到力量，最终被林克和七贤者封印。除了缩小帽和姆吉拉的假面，其他塞尔达游戏都或多或少提到了加农多夫。比如《梦见岛》讲述的是林克的一场噩梦，最后的BOSS就是加农多夫；FC的《塞尔达传说》初代讲述的是海拉尔人民畏惧加农多夫，集体迁移到北方。

里模式流程攻略

※本文为纯攻略，不涉及任何收集要素。

※《塞尔达传说 时之笛3D》一周目通关后出现里时之笛模式，开头会出现选择项。选择 MASTER QUEST 即可进行里时之笛游戏。

※剧情触发等中间流程以及各 BOSS 打法请参照普通版攻略。

德库树内部

1. 首先找到梯子，爬到第二层，转一圈在树藤处的大宝箱内获得地图。爬上树藤，来到三层，转一圈找到机关，踩上去使得火炬自动点燃门口的蜘蛛网。

2. 这里需要注意，中间的火炬点燃后会落下小宝箱，但是是假象，里面只有蓝色卢比一个。想要获得这个房间的大宝箱需要解决掉房间的所有敌人，再踩动机关，跳到旁边的平台获得。里面是道具——弹弓。



3. 返回二层，用木棒引燃大宝箱旁边的火炬，跑到二层唯一的房间门口，烧掉蜘蛛网。

4. 房间内的怪物全部干掉后，用弹弓攻击对面门上的眼睛机关。

5. 注意中间的石板，是无法跳到对面的，而且上头会有大蜘蛛落下。先下到下面，然后从旁边的树藤爬上去。获得大宝箱，里面是指南针。回头锁定门口上头的梯子，用弹弓打下来，或者直接用石板跳过去，除非你石板已经被踩下去了。原路返回到第一层。

6. 第一层的火炬已经被激活，引燃火炬，在蜘蛛网上就地打滚，掉入下一层。

7. 这一层的火蜘蛛网内的需要踩的开关依然是假的，不过火炬必须要踩对面的那个机关激活，后面会用到。直接用弹弓激活门口上方的眼睛开关就能进入下一个房间。

8. 先清理屋里的怪物，反击中间怪物的子弹可以直接让旁边两个怪物在还是蛋的状态下被干掉。清理干净后，返回刚才的房间引燃木棒再回来点着门口附近的两个火炬。

9. 这里个房间和普通版的某房间类似，但是机关完全不同了。首先是右手边的蓝色机关，必须要踩着才能激活旁边的火炬，再跑过去点燃木棒。通过尖刺，点燃对面火炬。之后的大蜘蛛需要从侧边用弹弓打肚子干掉，它自己本身是不会反过来的。

10. 房间内地上有四个蛋，楼顶有四个蛋，中间是一个反击怪。利用反击怪的子弹，弹回去，把地面上的四个怪全部扼杀在萌芽状态，然后把楼顶的怪物一个一个的引下来——击杀。最后还剩下个蝙蝠在飞，用弹弓解决掉。

11. 房间里有很多墓碑，不过都用不着。先干掉四个火炬上的蝙蝠。然后踩动机关，点燃火炬，再拿出木棒引燃，从地洞爬出去。这里如果不预先干掉蝙蝠，而先引燃了火炬，蝙蝠就会变成火蝙蝠进行攻击，此时如果用盾防御，盾就会被烧掉。

12. 先干掉反击怪，它会卖盾，之前如果盾被不幸烧掉了，可以再买一个。把石头推下去，跑到对面引燃木棒，就地打滚，烧掉蜘蛛网来到下一层。

13. 这里还是三个反击怪，但是顺序变了，顺序是从左到右，132。接下来就是 BOSS 战了。

多东哥洞窟

1. 全屋子只有正中央一个炸弹花，先炸开左上角的门，里面是大宝箱，获得地图。再炸开左上角的那个大石头，里面是开关。踩了以后，就会有一个升降平台直通二楼。上到二楼，通过吊桥踩动开关。一楼右上角的门打开。

2. 这里就是之前的炸弹花楼梯房间。不过机关也变化很多。首先干掉两个激光雕像。其中一个有银色卢比。砸开两个木箱，其中一个有银色卢比。用炸弹花炸开那道门，再用木棒点着火去引燃门里贴在墙上的炸弹花，这样炸弹花就会从墙上掉下来。赶紧捡起来扔到那一堆炸弹花中间，就可以把楼梯炸下来了。上楼砸开木箱，爬上树藤，收集足够的银色卢比后，大门打开。

3. 房间内有三个蜥蜴，弱点是他们的尾巴。全部干掉后打开门。

4. 下面有三个灭的火炬悬在半空中，走进里面还有一个。先在下面把三块石头拉好，用作垫脚，爬回去利用门口的火炬引燃木棒，然后跳到刚才拉好的石头上，一一点着三个火炬，就会打开一扇门。门里消灭了所有怪物会出现小宝箱，是个木盾，如果你有了木盾则会是卢比。里面的火炬也会着。走到里面把第四块石头拉好用作垫脚，爬上梯子，转头跳到有火炬的平台上，点燃木棒。这里注意，不能跳到下面爬梯子或者跳到梯子上，要直接跳回去，不然木棒会因为爬梯子灭掉。穿过一个过场，来到另一个房间。赶紧点着门口的火炬。在火炬灭了之前快速消灭蜘蛛，然后再引燃一根木棒，烧掉蜘蛛网，点燃蜘蛛网后的火炬，这样就能保持火炬不灭了。下去消灭怪物，拉石头到红色架子处，用来垫脚爬上架子。前面门口处则需要用点着的木棒把炸弹花弄下来炸开门，就能到下一个房间了。



5. 这屋子是个强制遭遇战，两只蜥蜴人。胜利后进入下一个房间。

6. 房间有两个平台连接两个门，平台上都有火焰。一进门面对的方向，左面的尽头是个石头，右面的尽头是个菱形水晶。先站在门口平台的边缘，用弹弓激活菱形水晶开关。第一个平台上的火焰就会消失，跳过去再向右跳取得炸弹花，赶紧跑过去炸了那个大石头，下面的机关就露出来了。踩了，第二个平台上的火焰就会消失。但是要注意，这个机关和菱形机关都是有时限的。

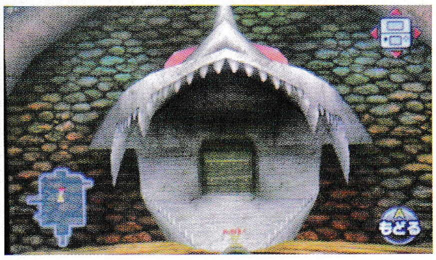
7. 这里是之前推箱子点火炬的房间。从另一个门出来，门口有个炸弹花和石头堵路。炸开就好了。

8. 还记得大厅下面一层还有一个门没炸开么。那么就用这个炸弹花了。抱起来直接跳下去，就能炸开剩下的门了。

9. 进入房间中间位置，有两个灰色的平台，站上去可以升降的，上去以后有炸弹花可以用。拿起以后跳下来，炸开旁边的大石头，石头下面又是一个炸弹花，可以用来炸开旁边的门。门里其实没啥，有个卖药的反击怪，如果你正好有空瓶子可以考虑买。石头下面这个炸弹花其实主要是用来引燃前面那一堆炸弹花的。前面有一圈绕着房子墙和天花板长的炸弹花，扔个炸弹花过去，让他们都爆炸，这样就能炸开墙上的石头，看到眼睛机关了。用弹弓激活，门就会开。

10. 短暂的走廊里有很多鲨鱼，小心躲避，开门直接进入下一个场景就行了。又是两个蜥蜴人的遭遇战，小心应付。干掉后进入新的房间。

11. 房间里有若干幽灵，还有两条炸弹花构成的连环爆炸带。靠近入口这个可以不管，因为打开的门里没啥。远处的那个炸开就能回到大厅了，顺便可以获得新道具——炸弹袋。顺着升降平台跑到二楼，用炸弹炸亮大厅骷髅头的两只眼睛，骷髅头的进路就会开启了，进入下一个房间。



12. 先来到一间小屋子，里面啥都没有，直接左拐进另一个房间。这间屋子走进去会看到三个墓碑和火焰堵住的去路。对着火焰扔炸弹，扔到对面去就可以激活机关，火焰消失。然后就会看到一堆雕像和旁边一道门，注意这些雕像全部都是能动的。雕像旁边有个连环爆炸带，朝那个位置扔个炸弹就好了。成功引爆炸弹带以后，台阶就会出现，然后一路走回到刚才入口的房间。拉开墓碑踩机关，准备 BOSS 战。

加卜加卜的肚子里

进入迷宫。

1. 开头用弹弓射击牛头。踩地板的开关就会获得大宝箱，里面是地图。射击右面的牛头会打开门锁，左面会给小宝箱。



2. 刚进门，顺便打了上面的牛头让宝箱掉出来，现在还没办法拿到。乘着升降平台下去，先射击水底的牛身子，就会出现大宝箱。可以看到水底有个通路，潜水进入再上浮，就会看到里面的平台上有个机关和大宝箱一起。踩上去，就能打开楼上锁着的门。顺便打开大宝箱，获得指南针。然后再乘升降平台上去。

3. 这个房间就可以遇到公主了，看到她掉了下去。这次漏下去就没那么好走了，需要激活几个开关才能开门。首先和公主对话几次，让她决定让我们抱着走，然后抱着公主跳下去，踩了下面的开关，原地不动等着水柱上来后，把公主扔到上面的开关上。大门就会开启，先不管公主，直接来到下一个房间。

4. 到达新房间，干掉所有的怪物，上头就会出现大宝箱。踩水底的开关，水面会逐渐上升，大宝箱附近和门口的喷泉都会消失，要在时限内爬上白色网状物打开大宝箱，里面是新道具——回旋镖。再踩一遍机关，这次是为了打开门口的喷泉，前往下一个房间。

5. 这就回到了刚开始入口处的下面，坐着升降平台上去，回到刚才公主漏下去的房间。

6. 一进门的左手边，上面，有个石头，用 L 键锁定住，然后拿起炸弹，等到差不多快爆炸的时候扔出去，要恰好在半空中的石头位置爆炸，这样就能炸掉石头露出里面的牛头（注：如果在海拉尔城下町玩了炸弹游戏，就可以随机获得老鼠型炸弹，可以简单些）。用弹弓打牛头，门锁就会打开。用回旋镖攻击那个红色的肉立方，肉立方就不会动了，跳过去开门。

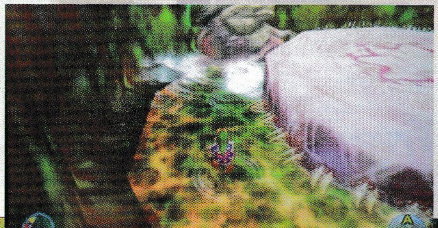
7. 这次是和普通时之笛一样的三岔口。先来到左上的门 进去后有两个牛头 攻击后会各自掉落一个蠕虫怪。消灭掉两个蠕虫怪以后，小宝箱就会出现，最主要的是背后的火把着了。引燃木棒，带着木棒回到三岔口最左面，点燃门口的白色网，进入最左面的门。门里面是蓝色的肉棒，还按照老套路打就行，锁定中间的白色部分，然后扔回旋镖。消灭后回到三岔口。

8. 之后在来到最右面，打开门，里面是绿色的肉棒。再出来。

9. 搬起一个木头箱子来到中间。用炸弹先炸开石头，然后用木箱子压住开关，打开中间的门，进入消灭红色肉棒。

10. 三个颜色的肉棒都消灭完毕，回到刚才公主掉进去的房间，再从老地方掉进去一次。然后背起公主，踩喷水的开关。这次等着水柱高些了以后再跳到有门的那个高台上。

11. 房间内就是普通版一样的小 BOSS 战。BOSS 被击败后，坐升降平台上去，用弹弓攻击上面的牛头，开启大门机关。



12. 房间里有两个不断晃动的肉立方，先用回旋镖让他们冷静下来，然后搬起门口的木头箱子。跳过两个肉立方，踩上另外一个门口的开关并用木箱子压住，就可以开启门。

13. 出来就是开头大厅的上方，直接跳到对面，平台就会下降，这样就能进入原来有宝箱不能拿的地方了，直接进去门。

14.BOSS 战前的房间。一进门左手边的墙上有个牛头，用弹弓攻击，攻击一次它升高一次，第三次就会开启大门。

森之神殿

进入迷宫。

1. 首先在门口，左手边有树藤，可以爬上去。从树枝上跳到另一个树枝上踩了机关，再跳回来，获得小钥匙，进门开锁进入迷宫大厅。

2. 依然是四个幽灵取走了火种，一直走最上面的房间，进去之后通过小走廊进入房间。会有两只狼的遭遇战，胜利后获得小钥匙，然后返回大厅。

3. 这次进入地图右面唯一能进的门。这里先爬上梯子，到上面会看到熟悉的黄色箭头，旁边是蓝色砖块。不要按照箭头推，那是骗人的。先把这个箭头附近的蓝色砖头拉出来，就会看到它里面的路，进去绕一圈，就会看到另一个蓝砖块。一直推到底卡进凹槽成为垫脚石。先不要上去，先回到刚才的梯子处，爬上去拐个弯就会看到红色砖块，把其拉出来，一直拉到不能拉位置，然后回去从蓝色砖块那个位置爬上来，看到第二个红色砖块。一直推到底，踩着爬上来踩开关，继续往里走，爬上梯子，用小钥匙打开。

4. 这就来到了普通版的扭曲的房间。跳下去的时候不要直接就掉进了缺口，先拿了 BOSS 房间的钥匙再跳下去。楼下的房间需要干掉里面的怪物才会开门，开门后来到地图右面的庭院上方。走过去先来到左手边的铁门，进去打败丧尸获得小钥匙，然后回来再进木门。击打菱形水晶开关，跳下去来到了刚才推砖块的房间，原路走到扭曲的走廊，由于激活了菱形开关，这里已经发生了变化，走到头跳过去用小钥匙打开门。

5. 楼梯间依然会遇到幽灵的画，不过现在还没取得弓箭，先一直向下来到中间圆形的房间。遭遇骷髅战士。三只全部击败后就会出现大宝箱，获得新道具——弓箭。然后返回右面的楼梯间，老办法，依次用弓箭射击掉带幽灵的画，注意距离远些，近了幽灵会逃跑。然后在楼梯间底部展开决战，胜利后火炬会点亮一个，并出现大宝箱，获得地图。通过刚才打骷髅战士的圆形房间，来到左面的楼梯间，依然会有幽灵。胜利后点亮第二把火炬，并出现大宝箱，获得指南针。最后来到左面楼梯间的上面，发现门锁着，记住这里，然后原路返回大厅。



6. 来到大厅，先解锁左右两边两个庭院的门锁，用弓箭分别射击门上的开关即可。来到左面的庭院，左手边的井里的水面下一个方向有眼睛开关，用弓箭射击，井水消失。顺着梯子爬下去，获得里面的小钥匙再爬回来。来到左面庭院的门口处，先在左面的有时之标记的石头下面吹奏时之歌，再抬头看有个黄金蜘蛛趴在门口上方圆环机关处，用钩锁干掉蜘蛛并利用圆环飞到上面去，再一路踩着石头前进，最后爬上树藤，旁边的房间进去可以获得小钥匙。这样一共就有了两把小钥匙，然后返回到左面的楼梯间去开门。

7. 从左面楼梯间的上面打开门锁。里面是左面的扭曲的房间，进去以后，依然一直走到尽头，进入唯一能进的门。

8. 房间内是和普通版类似的那个房间。有旋转的四个平台，和一个冰冻的眼睛开关。先抱起眼睛开关下方的木箱子，跳到中间的蓝色开关上压住，再跳到旋转平台上，利用火炬引燃弓箭，解冻眼睛开关。这样扭曲的房间就会发生变化，原路返回跳到下方的开口处就来到了新的场景内。

9. 这里就是地板会下落的房间了。注意每个缺口的上方都有蜘蛛，用弓箭优先解决才能继续往前走。首先要踩动右面的机关，解开旁边门的门锁，然后从旁边门来到庭院的一个平台上，注意要直接跳到下面的平台上，上面有小宝箱，里面是小钥匙。原路返回地板下落的房间，一路小心的走过去，解开门锁。

10. 这里就是第三个鬼魂的地方了。需要先射击画，然后落下拼图，拼起来，幽灵就会出现。中间蓝色的是没用的一块。获胜后点燃第三把火炬，并从门口离开，回到大厅。

11. 大厅里，第四个幽灵老办法对付，防御反击或者用钩锁和弓箭打转一下圈的那个真身。击败最后一个幽灵，前往下一层的升降台开启。

12. 第一个机关，先逆时针推两下，出现菱形开关和踩的机关分别激活，再逆时针推两下。进入房间内，回头就会看到眼睛机关在墙上。最后进入 BOSS 战。

冰之洞窟

1. 绕过滚石，来到第一个房间。先解决里面的怪物，看被冰封的门，左面上头有一个菱形开关。因为和冰凌很相似，几乎看不出来。激活门就会开启。

2. 遭遇战，干掉狼后，一个门就会开启，直接进下一个场景。依然是狼，干掉后从右面角落里，砍掉冰凌可以看到菱形开关，激活出现大宝箱。用空瓶装起来青之炎，融化掉红色的冰，打开大宝箱，获得地图。装两瓶青之炎，回到刚才第一次打狼的房间。

3. 用两瓶青之炎融化掉所有的红色冰块，先进入高台上的门。里面的房间是几个高台。爬上去，中间有个高台被冰雕站着，直接跳过去，在半空中按 B 使出跳斩就能将其干掉了。走到尽头，是个大宝箱，里面是指南针。然后回到刚才的房间，走另外的门。

4. 拿着青之炎把红色的冰融化掉进入下一个场景。最后一间屋子里面是和骷髅战士的遭遇战，获胜后出现大宝箱，可以获得新道具——铁靴。并获得新的曲子水之小夜曲。这个迷宫就完成了。

水之神殿



1. 进入大厅，直接穿上蓝衣服和铁靴沉入水底，然后从黄色的门进去就会看到长大的佐拉族公主了。再浮上去找到三角力量的标志，吹奏塞尔达摇篮曲，水位就会下降到最低。之后一路跳下来，在房间内用弓箭引燃门口两个火炬，大门开启。进入房间干掉所有的怪物以后，大宝箱出现，获得指南针。返回刚才遇到公主的房间，爬到刚升起的黑色柱子上，回头看会看到二层位置有个圆环，用钩锁飞上去，进入墙上的洞。用钩锁攻击墙上的画，大宝箱出现，获得新道具——长钩锁。之后返回第一层，站到一边的黑色柱子上往三层的缺口看，可以看到三层有个圆环。用刚获得的长钩锁飞上去。然后站到三层正中间使用火属性魔法，四周的火炬都被点着，大门开启。用钩锁攻击墙上的画，出现大宝箱，获得地图，返回大厅。

2. 进入大厅的中央石柱，观察一下，上面有各种圆环，用钩锁先回到中间层，并找到三角力量的标志，吹奏塞尔达摇篮曲，使得水面上升到中级高度。出来找到一个门口带黄色开关的门，游过去踩开关。进入后右拐，并用钩锁向上，踩了开关，来到最高层大厅。直接用钩锁飞到中央石柱上，绕一圈找到有三角力量标志的地方，用钩锁飞过去，并吹奏塞尔达摇篮曲，使得水面上升到最高，然后返回中央石柱内部。（注：只能潜水从中间层的门进入）。

3. 上浮到最高层，爬上红色地板上吹奏时之歌，出现大石头。跳上去使用火魔法点燃四周的火炬。中央石柱最下层的门开启。

4. 一路潜水，拐几个弯走到最里面，有两个黄色的凸起来像台阶一样的东西。浮到它们上面，再换上铁靴踩下去，就能露出开关。激活后，一个铁栅栏开启，从铁栅栏内往上浮，就会来到一个小房间内。用钩锁攻击墙上的画，出现小宝箱，里面是小钥匙。然后返回大厅。（注：另外一个铁栅栏可以不开启，里面是一个怪物，它的开关在木箱子里）。

5. 从中央石柱内出来，浮到最高层，围着中央石柱绕一圈就会发现一个锁着的门，打开门进入新的场景。里面是和普通版一样的大瀑布 + 跳台。跳下去到跳台上，回头就会看到门口藏了一个菱形水晶，用钩锁或者弓箭激活，对面瀑布出现很多圆环。注意最右面有两个上下在一排的，瞄准上面的那个，用钩锁飞过去，这样就落到了下面的那里。然后用钩锁攻击门口两个画中右面的那个，门口最近的一个圆环升起来，用钩锁飞过去，就能到达门口了。

6. 这里是那个满是龙头的房间翻版，跳下去出现遭遇战，击败三个骷髅战士以后，所有的龙头就会升起，用钩锁飞过去就好了。最后在门口的时候要用天花板上的圆环通过尖刺地形。

7. 这里就是暗黑林克的房间了。打法一样，不能锁定，要直接按 B 使出横斩相对来说攻击比较有效。

8. 攻击墙上的画，地板上的铁栅栏就会开启，跳下去进入水道。这次依然可以顺着水流往下跑，或者直接用钩锁不停的飞向各个平台前进。

9. 房间内有个大水池，水池内有一条龙，我们需要从水中的通道，潜进去并上浮到一个小房间内，使用火魔法激活墙角的火炬，门就会打开了。

10. 先激活菱形水晶，下面的喷泉会升起来。等到喷泉升到最高，使用火魔法点燃宝箱旁边的火炬，铁栅栏就会打开。跳过去获得 BOSS 房间的钥匙，从宝箱后面的路回到大厅。

11. 回到最高层找到龙头，飞过去开门，进入 BOSS 房间前， BOSS 房间门口上方是有机关的，用钩锁或者弓箭激活，就能看到升起来的圆环，然后直接飞过去就行了。

火之神殿

进入迷宫。

1. 这次楼梯有火焰阻挡进不去 从旁边爬上去就行了。在楼梯上层，使用火魔法。注意不仅要引燃两个火炬，还要引燃墙上雕像里的火焰。右面的门开启。

2. 这里遇到村长发生剧情，之后需要点燃屋子里所有的火炬，两个在左上角，一个在右上角铁栅栏那里。左上角的一个还在箱子里。三个都在短时间内点燃就行了，无论用什么方法，火魔法或者炎之矢都行。铁栅栏开启，获得小钥匙，然后返回入口大厅。

3. 入口左面下层有个锁着的门，打开进入，里面是场遭遇战。

4. 进入新房间里面是铠甲骑士，胜利后大门开启。

5. 这个房间还是遭遇战，是之前的炎魔。直接锁定用钩锁拽出来本体用剑砍。胜利后大门开启。平台上出现大宝箱，里面是新道具——锤子。打开大门走到尽头，可以看到一个生锈的开关。用锤子砸开，救出里面的戈隆族，并获得大宝箱，里面是地图。顺路返回入口大厅，这次有了锤子，可以砸开大厅左上的门了。



6. 房间里，一进门的左手边有个门，旁边有个火炬。右手边有两个门，门口有个火炬，第三个火炬在右前方的墙壁上，仔细看就能看到。首先，站到吊桥中间，用炎之矢引燃左面的火炬，房间内所有的圆环都会升起。然后用炎之矢，引燃右面两个，右面的大门就会开启。首先去左面，因为有火焰阻挡，用钩锁瞄准左面门口的火炬柱子部分就能直接飞过去了。里面是一个戈隆族，用炎之矢引燃另一个火炬就能开门，里面还有一个小钥匙。然后是右面下方，可以救出一个戈隆族，用锤子击打开关可以开门。右面上方，是 BOSS 房间的钥匙。依然用钩锁瞄准火炬的柱子，直接飞过去取得。然后返回熔岩大厅。这次走中间的门。（注：其实现在获得了迷宫道具和 BOSS 房间的钥匙，完全可以返回到大厅挑战 BOSS 了。）

7. 进去后就是之前喷火往上的平台了。先用钩锁飞到两边高台的任意一个上面等平台落下，算好时间，等平台正好开始上升的时候再跳上去。到达上头开门。用炎之矢引燃唯一的火炬，对面平台升起了圆环柱子。跳过去爬上圆环柱子，就能直接跳过去了，然后再爬铁丝网开门。

8. 一进门的左手边 用炸弹炸开一个颜色不一样的墙，出现门和蓝色开关。一进门的右手边，在上面找到一个铁栅栏，里面关着一个菱形开关。用弓箭射击开关，铁栅栏就会打开。用钩锁瞄准大木箱子飞上去，再抱一个小木箱子回到刚才的蓝色开关处，压住，门就会开。里面是一个戈隆族和一个小钥匙。再来到刚才的菱形开关处，飞上去，这次需要跳到对面去，这样就能在房间的上面行动了。找到一个地板破碎的地方，用炸弹炸开，下去撞开木头箱子找到生锈的开关，用锤子砸开获得大宝箱里的指南针。原路返回，跳到门口，用小钥匙开门。

9. 这个房间有大量的铁丝网和熔岩。一路跳进右手边的铁笼子，在高台上抱个小木箱子，压住里面的蓝色开关，铁丝网上的两个火炬就会点着。再用钩锁瞄准上面的大木箱飞回去。站到那个锁着铁栅栏的门口，看对面的墙上，用炎之矢点燃没点着的火炬，大门就会开启。

10. 一进门有个高台，跳上去站在突起的石板上用锤子砸，就会漏到 BOSS 房间门口了。

井户之底

1. 这里地形有很大改变 没有了各种假墙壁和假地板。一路向里，先走右手边的路，拐弯后看到左手边有个小隔间，进去用炸弹炸开，来到一个牢房内。干掉蜘蛛，踩动机关，远处的火炬点亮，出来按原路继续往里走。走到吐水的雕像前，攻击雕像手上的菱形机关，再吹奏塞尔达摇篮曲，中央大厅的门开启。

2. 叉形木头架下面的大宝箱获得地图。来到旁边有罐子的牢房，激活里面的开关，身后的房门开启。根据里面罐子的摆法走，腾空走到尽头，获得小钥匙。返回喷水雕像处，面对雕像，朝左手边走。走到头是个地洞，爬进去，注意画上的人脸眼睛上有个开关。激活门就开了。

3. 击败里面的手型怪物 用小钥匙开门进入新的房间。房间角落的土堆可以炸开，里面是个机关，中央大厅的叉形木头架子下面的口开启。



4. 正好落到了一个木板上，踩旁边的机关。跳下来，一路来到地图下方的通道内，走到尽头用太阳之歌使所有丧尸定神再过去拿了大宝箱，里面是新道具——真理之镜。

5. 返回门口，进入没有水的水渠，里面是个地洞，一路爬进去开门。击败 BOSS 后获得迷宫最后一件道具——指南针。

暗之神殿

进入迷宫。

1. 门口用火魔法把全部灯点亮。进去后先推了中间的圆盘，用镜子看哪个骷髅雕像是真的。对面的门开启，用炎之矢点燃对面门口上方两边的火炬。进入三个门的房间，左右两个用镜子扫一下，可以直接进。中间的需要炸开，但门锁着。先来到左面的，消灭掉房间内的所有木乃伊就会出现小宝箱，里面是小钥匙。右面的房间里面是个旋转的镰刀机关，收集齐房间内的银色卢比。注意一个带画的小隔间内，地板是假的，跳下去用镜子可以看到隐藏的小宝箱，里面是小钥匙。全部银色卢比收集完毕后，就可以打开房间内的铁栅栏，里面是大宝箱，获得地图。干掉房间内的所有蜘蛛，大门打开。回到刚才的房间，走中间的门，用钥匙开锁。

2. 通过一个各种怪物密集的走廊，来到满是跳台和铡刀的房间。先一直跳到有两个激光雕像的平台上，用镜子扫一下旁边的空地，发现其实是有平台的。跳过去把下面的冰封的眼睛机关激活，另一侧的道路就会开启。

3. 收集完所有的银色卢比就能开门。墙角在上面的那个银色卢比需要用时之歌吹出来石头然后踩上去获得。房间内的小宝箱，旁边还有一个，用镜子照就会看到了。里面是小钥匙一个。返回刚才的铡刀房间，从另一边的道路进发。

4. 到了有激光雕像的圆形平台，其实这里可以不收集银色卢比。直接跑到铁栅栏门前，用剑一砍菱形机关，门就开了。来到下落尖刺的地方，旁边墙里有石头，用镜子一照就能看见。拉出来垫着尖刺机关过去，爬到上面踩了开关，出现小宝箱，里面是小钥匙。

5. 然后回到入口处，用镜子扫一下，就会看到不同的通路，进去用小钥匙开锁。

6. 用镜子可以看到隐藏的通路，其中上面的小房间内干掉里面所有的丧尸会出现大宝箱，获得里面的指南针。然后来到最右面的房间,里面是小BOSS战，依然是那个触手。胜利后获得大宝箱，里面是新道具——飞靴。

7. 然后回到刚才铡刀遍布的空间，跳到收集银色卢比的圆形平台上，再走旁边的小路，用镜子照一下就会发现隐藏的平台，然后站到移动平台上，穿上飞靴，就能到达有锁的门那里，然后用钥匙开门。



8. 房间内有很多隐藏的陷阱，注意用镜子看着来。银色卢比可以不收集，直接飞到上面去开门。

9. 来到通风道房间，这里最好穿上铁靴前进，中间的悬崖可以用钩锁直接飞过去，穿上飞靴过反而比较难。还需要通过左右都是吹风机的桥，尽头的门进去以后有四个丧尸，可以干掉或者用太阳之歌定身。用镜子看角落可以看到隐藏的宝箱，里面是小钥匙。用镜子看桥的旁边，有个通道，换上飞靴能直接被吹过去。

10. 可以干掉丧尸或者不干掉，直接开门就行了。

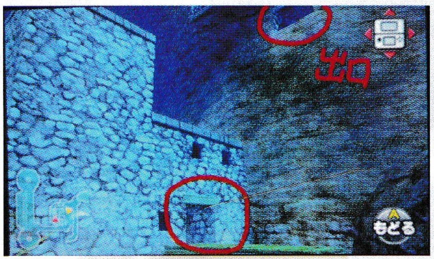
11. 来到有船的房间，依然是拉了旁边的箱子，垫脚爬梯子上船。吹奏塞尔达摇篮曲，船就开了。走到头以后跳船，先瞄准对岸的炸弹花，用炎之矢炸掉，柱子就会倒过来变成桥。走过去找到时之标志的石头，吹奏时之歌，石头消失露出里面的眼睛开关。用弓箭射击，就会出现圆环开关，抬头看上头的平台上也有圆环开关，飞过去踩上面的黄色开关，旁边的门就会打开。

12. 这里有三个门和隐藏的墙，需要一直开着镜子才能知道路。先来到入口正对着的那个铁门里，里面是三个骷髅头，用炸弹扔进去能炸开。这次只要炸开其中一个就能得到小钥匙。得到小钥匙后，返回刚才的房间，来到地图上方的那个带锁的门里。用火属性魔法干掉木头尖刺，取得BOSS房间的钥匙。返回刚才跳船的地方，来到另一个门里。

13. 这里就是BOSS房间前了，打开镜子看到隐藏的平台，用飞靴可以跳过去。

格鲁德要塞

和普通版打法一致。





增加剧情：里时之笛的魂之迷宫过关必须要使用稻草人之歌，这个在普通模式下是不需要的。所以进入魂之神殿之前，请先在幼年期来到海拉尔湖的那片田地找到稻草人，就会触发给稻草人吹曲子的剧情。这个曲子是自定义的，一定要记住。长大后再来到这里，把这个曲子再吹一遍，就可以获得稻草人之歌了。

魂之神殿

1. 进入迷宫，先炸了蛇形雕像后面的石头，露出机关，用弹弓射击。出现小宝箱，获得钥匙。爬进旁边的地洞，里面是两个熔岩蜗牛。先用炸弹炸掉其身上的火焰，然后锁定用前+A的跳斩才能干掉。两只蜗牛都干掉以后两边的门就会开。

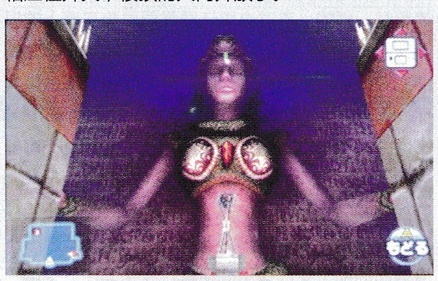
2. 先进左门，进有两个墓碑和一个木乃伊。拉动靠门口比较远的那个墓碑，下面有开关。踩了以后对面的铁丝网就会开了。用老鼠型炸弹瞄准对面的大石头开过去（老鼠型炸弹可以通过深渊），露出墙上的眼睛开关，用弹弓攻击，平台打开。干掉剩下的两个木乃伊，大门打开。

3. 这里有个圆形转盘，而且会掉下来骷髅战士，需要解决掉骷髅战士才能前进。

4. 这里就是开头那里的右面了。先拉动墓碑，踩了下面的开关，铁丝网就会架起来。用火魔法消灭掉和你动作一样的模仿怪，出现小宝箱，里面是小钥匙一个。房间内还有大宝箱,里面是地图。返回大厅，从地洞爬进去开门锁。

5. 开门看到了菱形开关，注意上面会掉下来怪物。爬上去用老鼠型炸弹炸开墙上的突起的石头，太阳光就会照到地面上的太阳标志上面，出现的宝箱目前拿不到。

6. 来到了有邪神像的巨大房间，先跳下来。在邪神像左腿的内侧有眼睛开关一个，激活会出现大宝箱，里面是指南针。转身走向最大的门，使用火魔法激活门上方的冰封的眼睛开关。进去拐个弯，就会看到悬崖。往下看看到眼睛开关，激活出现小宝箱，获得小钥匙。返回邪神像的房间，爬上来的地方，上楼梯走到那个时之标志的石头旁边，背朝那块石头L键锁定，后+A一个后空翻，就能站到石头上了。吹奏时之歌，旁边的石头也会出现，抱着这个石头上的小木箱，前往楼顶。在楼顶处吹奏时之歌，出现石头。沿着石头跳到邪神像的手掌上，用小木箱压住开关，楼顶的大门开放了。



7. 来到一个充满了火焰和火焰骷髅的房间，先激活房间中央的菱形开关，火焰就会消失。然后把任意两个带太阳标志的砖块推到里面的阳光下，门就会开启。

8. 经过短暂的走廊，见到铠甲骑士。胜利后开门后就发现来到了迷宫外面了，大宝箱打开，获得新道具——银手套。然后回到时之神殿，变成成人再回来。

然后回到时之神殿，变成成人再回来。

1. 变成成年后再来到魂之神殿。首先进门看天花板上有个石头，用老鼠型炸弹炸掉。用钩锁瞄准上面的圆环飞上去。拐个弯看到大石头，直接推到底就来到了之前的通路，走到底开门就是有大邪神像的房间。右拐开下面的门，来到小时候走过的路，拿取之前拿不到的宝箱，获得小钥匙。然后再从原路下去，找到小时候遇到过的生锈的开关，用锤子砸开，外面的房间就会落下小宝箱。这个小宝箱里是另一把小钥匙，需要再变小来到有熔岩蜗牛的房间才能拿到，所以我们还得再变大变小进出迷宫一次。现在有了两把钥匙，变大从门口的天花板飞入，来到邪神像的房间。这次左拐，在台阶下吹奏稻草人之歌就能出现稻草人，用钩锁瞄准稻草人就能飞上去了。下面的房间暂且不管，走楼梯上去开锁。

2. 这里需要先去有时之标记的石头旁边吹时之歌，

然后走到吸附在天花板上的那个石块那里吹时之歌。然后原地不动再吹一次，就会看到有个小木头箱子落到了下面的石头上。跳过去抱起箱子压住机关。

3. 然后走过一个走廊，走廊里有需要用镜子才能看到的怪物，打开镜子并杀掉后开门。来到一个有阳光的房间内，里面有两只蜥蜴人。干掉后，用剑攻击小宝箱，门打开。

4. 来到另一个铠甲骑士的房间。胜利后通过这个房间，在外面的大宝箱内获得新道具——镜盾。原路返回刚才砍宝箱的房间。

5. 在石头前吹奏时之歌，石头就会消失，装备上镜盾反射阳光到墙上的太阳标志处，旁边的门打开。再吹一次时之歌让石头移走，就能进门了。门里是BOSS房间的钥匙和木乃伊。原路返回刚才吹奏了三次时之歌的房间，走另外的上锁的门。



6. 再次来到青蛙过河式爬墙的房间，基本操作和普通版是一样的。不过这里还要需要收集在墙上的银色卢比。此外，记得在下面先抬头用弓箭干掉飞着的三只蝙蝠。然后再往上爬，还得顺便收集银色卢比。

7. 在三角力量的标志上吹奏塞尔达摇篮曲就能解锁旁边的门，进入旁边的门。撞烂下面的木头箱子就会找到开关，用锤子敲开，门就会打开。进入后先用镜盾反射阳光，照到墙上的太阳标志，然后移动最里面的那个蛇形镜子，使其对着铁栅栏另一侧的大镜子。回头再移动另外一个，使阳光反射到这个镜子上。返回刚才来的地方，站到阳光被反射的下面，用镜盾瞄准墙上的太阳标志，来到邪神像的房间上面。

8. 用阳光照射邪神像的脸，脸就会碎掉。用钩锁瞄准铁网飞过去，打开BOSS房间的门。

加农城堡

暗之区域（紫色门）

1. 这里需要收集银色卢比。先用炎之矢攻击左手边的炸弹花，右边就会出现小宝箱。用钩锁飞过去，带上镜子，看到隐藏的移动平台，穿上飞靴走上去。收集移动平台上的银色卢比。穿上飞靴走到炸弹花那里，收集银色卢比。再走到第二个平台上，用炸弹炸掉激光雕像，获得下面的银色卢比。然后用炎之矢攻击地面上的火炬，出现新平台。走到第三个平台上，干掉所有的激光雕像。带上镜子看到有两条路，先走右面的。干掉尽头平台上的激光雕像，获得下面的银色卢比。回头看到墙上下面有个眼睛开关，激活出现小宝箱，里面是小钥匙。再从平台前面的路前往门口，路上获得最后一个银色卢比。

2. 一个光之矢干掉内核。

森之区域（绿色门）

1. 开场就是遭遇战，两个骷髅战士，胜利后门开启。注意门框上面有个小钥匙，用钩锁瞄准火炬飞过去获得。

2. 这里有很多跳台和激光雕像，先穿上飞靴，走一进门的左手边，乘着吹风机的风飞过去。干掉台上的激光雕像，再跳到正中央的平台上。这里可以锁定＋扔炸弹的方式干掉所有的敌人。然后跳到锁着的门口，在跳到有时之标记的石头的那一边，穿上铁靴防止吹风机吹跑。吹奏时之歌两遍，就会出现石像压在下面的蓝色开关上，门开启。（注：风扇内有两个开关，一个用弓箭，一个用炎之矢。都是无关紧要的东西，可以无视。）

3. 一个光之矢，不解释。



魂之区域（橘色门）

1. 干掉房间内的熔岩蜗牛和蝙蝠。回头看到入口上面有个眼睛开关，激活就会落下铠甲骑士。利用铠甲骑士打碎房间中央的椅子，就能看到里面的开关。用锤子砸开，大门开启。

2. 进门后干掉骷髅，抬头看有铁栅栏，上面有开口。用老鼠型炸弹沿着墙过去，炸开对面的开关，门就能开启，来到另一面。一直走进一个圆形房间，对着天花板的蜘蛛网射出炎之矢，让阳光照进来。用镜盾反射阳光对着墙上的太阳标记照，会落下很多小宝箱，有一个是小钥匙。还会落下大宝箱，里面是新道具——金手套。开门的那个太阳标记在门的图腾后方，对着锁着的门上方的图腾照一下就行。

3. 依然来个光之矢。

水之区域（蓝色门）



1. 这里需要用青之炎干掉红色的冰块才能通行。一瓶就行了，其他的地方可以不熔化，宝箱里也没什么东西。青之炎盆子四周的喷水，需要用机关开启，而机关就在房间的触手处。如果不慎打了机关又被触手抓住，就不能去取青之炎了。用钥匙开门。

2. 这里又是推箱子谜题。一进门面朝的方向为基准。先收集齐能收集银色卢比，两个砖块之间的穿上飞靴走过去就行了。在悬崖上方的，也是穿上飞靴走过去，然后拐个弯站到另一边上就行了。推箱子先推离入口处比较远的那一个，以进门面朝的方向为准，先向前推，然后爬上去，融化掉门口的红色冰块。再向左推，掉进悬崖，重新刷新一个。向左、后推，就掉进了凹进去的地方铺平了路。剩下的箱子向左、前、右推，就能上去了。融化掉红色冰块，获得最后一个银色卢比。

3. 一个光之矢搞定。

火之区域（红色门）

1. 穿上红色衣服。里面是各种平台外加收集银色卢比。先从左手边开始跳，注意左手边的某个上升平台，上面也可以获得银色卢比。然后走到左手边的巨大石柱，用金手套搬起来扔出去，就可以获得下面的银色卢比。再一路向右跳，找到黑色的石柱，用钩锁飞到上面去，朝另外一个巨大石柱走，沿路可以获得两个银色卢比。搬起巨大石柱，可以看到扔的地方为另一个银色卢比架了桥。走过去获得，需要站在旁边那个会飞的平台上跳过去。

2. 老套路，光之矢。

时之区域（金色门）

1. 直接是遭遇战，搞定所有怪物后，大门打开。路过一个隔间，里面是个带锁的门，用小钥匙开锁，进入新的房间。

2. 房间内有个滚石，四周还有火焰过不去。先用炸弹解决掉高出的激光雕像，然后用钩锁瞄准天花板上的圆环，飞到上面去。然后用最后一个小钥匙打开门。

3. 这里需要用镜子照一下看到通路，不过是锁着的，机关就隐藏在旁边的火炬里面。房间里面的才是真的内核。一个光之矢，搞定。这样加农城堡的大门就开启了。前面就没啥机关了，一路向上即可，记得顺便拿了BOSS房间的钥匙。









全道具入手方式

剑

名称	入手方法、场所	备注
コキリの剣	コキリの森	
マスターソード	時の神殿	コキリの剣的两倍攻击力
巨人のナイフ	ゴロンシティ	チュウゴロンの刃物店 里用２００ルピー买到
折れた巨人のナイフ		巨人のナイフ使用后断成这把剑，回锻造师那里可以修理
ダイゴロン刀	デスマウンテン登山道	マスターソード的两倍攻击力，攻击范围广，无法与盾同持

盾

名称	入手方法、场所	备注
デクの盾	コキリの森店里有卖、各地宝箱内	受到火系攻击会损毁
ハイリアの盾	城下町店里有卖、各地宝箱内	少年时代无法手持
ミラーシールド	魂の神殿	可以反射光线

衣服

名称	入手方法、场所	备注
ゴロンの服	ゴロンシティ	耐热服
ゾーラの服	ゾーラの里	

其他武器

名称	入手方法、场所
妖精のパチンコ	デクの樹サマの中
妖精の弓	森の神殿
炎の矢	ハイラル湖畔
氷の矢	ゲルドの修練場
光の矢	時の神殿
ブーメラン	ジャブジャブ様のお腹
フックショット	ダンペイの墓
ロングフック	水の神殿
メガトンハンマー	炎の神殿
バクダン	ドドンゴの洞窟中入手「ボム袋」后获得
ボムチュウ	夜里在城下町里道路的ボムチュウ店里可以买到

鞋子

名称	入手方法、场所
ヘビィブーツ	氷の洞窟
ホバーブーツ	闇の神殿

护腕

名称	入手方法、场所
ゴロンのうでわ	ゴロンシティ
銀のグローブ	魂の神殿
金のグローブ	ガノン城 内部

魔法

名称	入手方法、场所	备注
ディンの炎	ハイラル城	炸开城门东边的石头，进入大妖精の泉，用笛子召唤出大妖精后习得。可以攻击也可以用来点火。
フロルの風	ゾーラの泉	炸开ゾーラの泉南边的石头,进入大妖精の泉，用笛子召唤出大妖精后习得。迷宫专用的传送魔法。先使用一次，设置坐标，再使用的话可以传送过去。
ネールの愛	巨大邪神像	炸开巨大邪神像的北侧墙壁上的龟裂，进入大妖精の泉，用笛子召唤出大妖精后习得。一定时间内有神圣之衣守护身体,应该算是无敌吧。

鳞片

名称	入手方法、场所	备注
銀のウロコ	ゾーラの里	潜水小游戏的奖品，可以下潜到水中深度 6
金のウロコ	ハイリア湖畔	成年时在钓鱼场钓起 60CM 的鱼后获得

空瓶相关

空瓶是万能的东西，可以抓精灵获得复活机会，抓虫子来引出黄金蜘蛛，可以装牛奶和各种药品。下表的「あきビン」是空瓶，其他都是空瓶可以装的东西。

名称	入手方法、场所	备注
あきビン	①ロンロン牧場 ②カカリコ村 ③ハイリア湖畔 ④城下町	①和牧场主玩找鸡的小游戏 ②帮墓地入口附近的妹子抓住所有逃跑的鸡 ③将ルト姬的信交给キングゾーラ后 ④在ゴーストショップ每卖掉一个大幽灵魂就会得到100クーポン(点数)。将所有的10只大幽灵都打倒，将点数集到1000点，就可以得到一个空瓶。
ロンロン牛乳	有奶牛的地方	对奶牛吹奏「エポナの歌」
赤いクスリ		回复体力
緑のクスリ		回复魔力
青いクスリ		
青い炎		
妖精	妖精之泉、城下町的店里	体力全满。装备在身上,体力为零时会自动使用，体力全满复活。
ポウの魂	墓地、ハイラル平原	
サカナ	ゾーラの里	
ムシ	草、石头下可能有	在软土上使用，可以引出黄金のスタルチュラ

其他常用道具

名称	入手方法、场所	备注
妖精のオカリナ	コキリの森	
時のオカリナ	ハイラル平原	
デクのタネ	草、石头里有コキリの森的店里有卖	弹弓的弹丸
デクの実	有些怪物会掉落コキリの森的店里有卖	闪光弹
デクの棒	有些怪物会掉落コキリの森的店里有卖	点火用
まことのメガネ	井戸の底	这东西在城下町的猜宝箱的店里用得到
魔法のマメ	ゾーラ川	ゾーラ川入口的商人那里买。第一次１０ルピー，第二次２０ルピー，第三次３０ルピー…每次买都增加１０ルピー，直到第10次１００ルピー买完之后就没货了。

特殊道具

名称	入手方法、场所	名称	
ゼルダの手紙	ハイラル城	コジロー	カカリコ村
ルト姫の手紙	ハイリア湖畔	あやしいキノコ	迷いの森
ゲルドの会員証	ゲルドの砦	あやしいクスリ	カカリコ村
処方せん	デスマウンテン登山道	密猟者のノコギリ	迷いの森
ひきかえ券	デスマウンテン登山道	折れたゴロン刀	ゲルドの砦
ふしぎなタマゴ	ハイラル城	メダマガエル	ゾーラの里
めざましドリ	ハイラル城(由ふしぎなタマゴ孵化而出)	特性本生目薬	ハイリア湖畔
ポケットタマゴ	カカリコ村	ひびき石	カカリコ村
てのりコッコ	カカリコ村		

特殊道具

名称	入手方法、场所	备注	名称	入手方法、场所	备注
子供のサイフ	初期	钱包，上限９９ルピー	タネ袋	弹弓入手时获得	弹丸袋
大人のサイフ	カカリコ村	上限２００ルピー黄金のスタルチュラ 10 个时的礼物。	大きなタネ袋	城下町	打靶店里的奖品
巨人のサイフ	カカリコ村	上限５００ルピー黄金のスタルチュラ 30 个时的礼物。	最大のタネ袋	迷いの森	打败某怪物后交易获得
ボム袋	ドドンゴの洞窟	炸弹袋	矢立	森の神殿	弓箭袋
大きなボム袋	城下町	炸弹老鼠保龄球店的奖品	大きな矢立	カカリコ村	
最大のボム袋	ゴロンシティ	打败ドドンゴの洞窟里的 BOSS 后，用炸弹停住某个一直滚动的ゴロン族人。	最大の矢立	ゲルドの砦	

其他

在城下町的面具店里可以租借面具，一次只能带走一个，把面具卖给 NPC 后，店里会开放新的面具，卖掉的面具在店里可以免费借用。其他东西，像精灵石、徽章发展到情节会自动获得。



谨慎使用地图

游戏中的场景比较多，而且包含了不少迷宫关卡，所以地图比较重要。如果迷路了，或者找不到前文攻略中的地方，可以查看这部分的地图。由于使用地图会降低游戏的难度，所以请谨慎使用。

地图分类

根据游戏场景的设定，地图基本可以分为这几大类：迷宫、副迷宫、城市／村子、其他场所。下面是具体情况。

分类	包含场地
迷宫	德库树内部、多东哥洞窟、森之神殿、加卜加卜的肚子里、火之神殿、水之神殿、暗之神殿、魂之神殿、加农城堡
副迷宫	冰之洞窟、井户之底、格鲁德试练场
城市／村子	科克里之森、市场、海拉尔城、隆隆牧场、卡卡里克村、墓地、戈隆族的村子、佐拉之里、格鲁德要塞
其他场所	海拉鲁平原、迷失森林、巨大邪神像、森之圣域、死亡山路、佐拉之泉、死亡之山火山口、海拉尔湖畔、佐拉之河、格鲁德之谷、加农的城堡

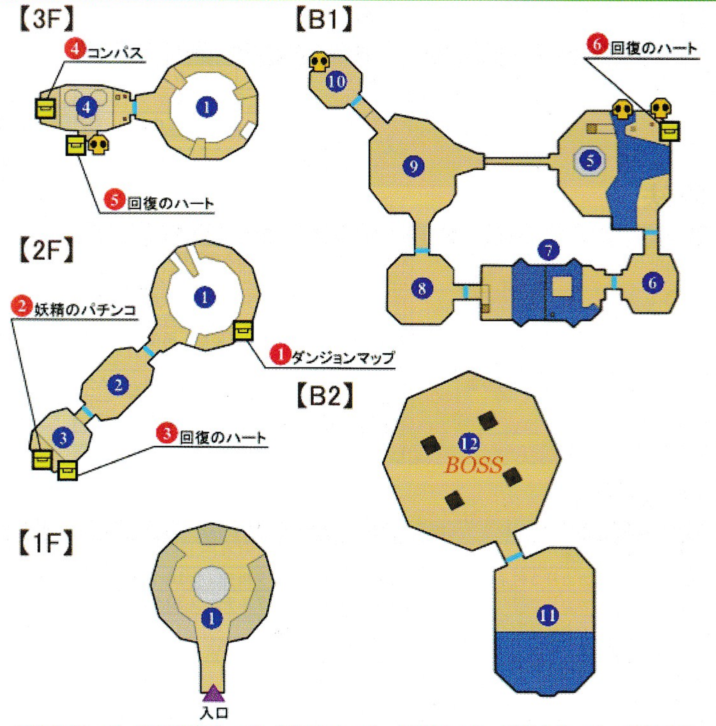
图标说明

地图上的符号代表不同的意思，下面是几个最常见、出现最多的符号所表示的内容。其他一些符号，像是BOSS位置、出口入口，直接在图上进行文字标示，就不单独列出来了。为了方便日文版游戏对照，部分名词使用了日文。

- 房间编号。
- 传闻石，拿剑砍它的话它会报时，戴上「まことの仮面」后可以听取传闻。
- 道具或宝箱。
- 心之碎片，集齐4个增加体力上限一颗心，装备栏里可以查看，一共36个。
- 一种金色的蜘蛛，杀死后会落下金色的徽章，此徽章可以在カカリコ村帮人解除诅咒，达到一定数量就会有谢礼。一共是100个。
- 地洞，有些需要用炸弹炸开，有些需要吹奏「嵐の歌」。

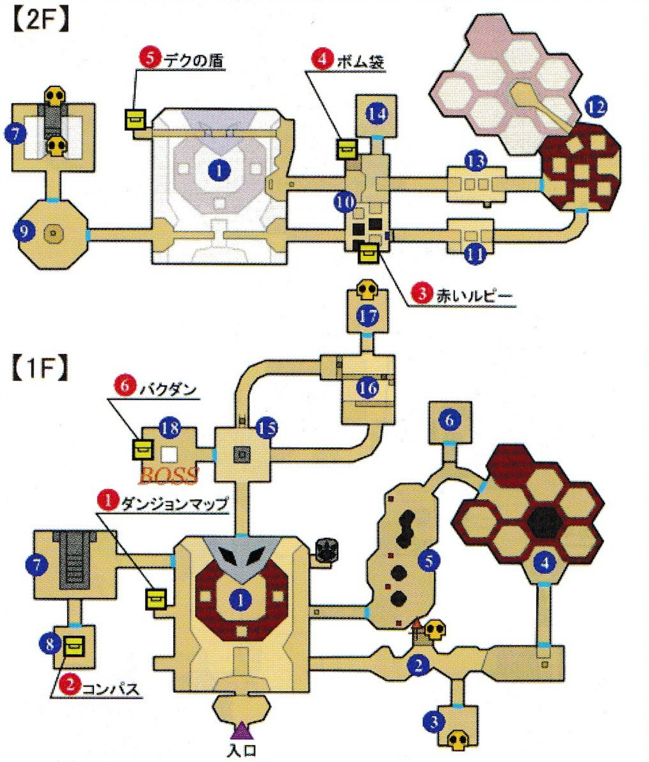
☆☆☆ 迷宫类 ☆☆☆

德库树内部
（デクの樹サマの中　Deku Tree）



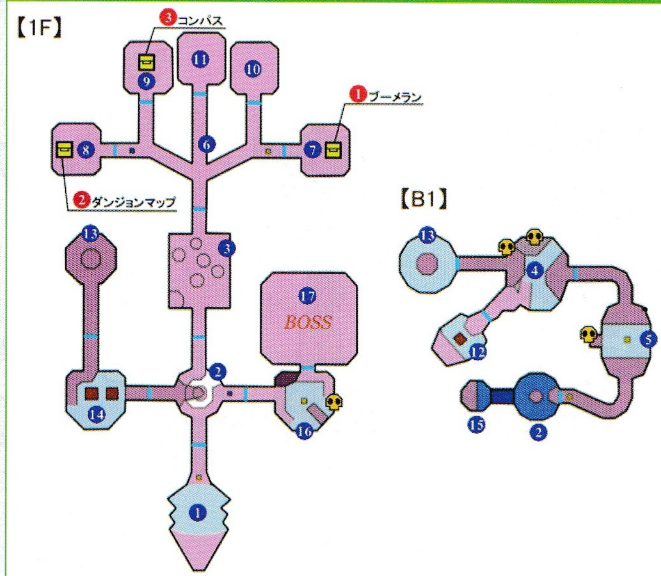
●1，迷宫地图 ●2，妖精的弹弓 ●3，回复之心 ●4，指南针 ●5，回复之心 ●6，回复之心

多东哥洞窟
（ドドンゴの洞窟 Dodongo's Cavern）



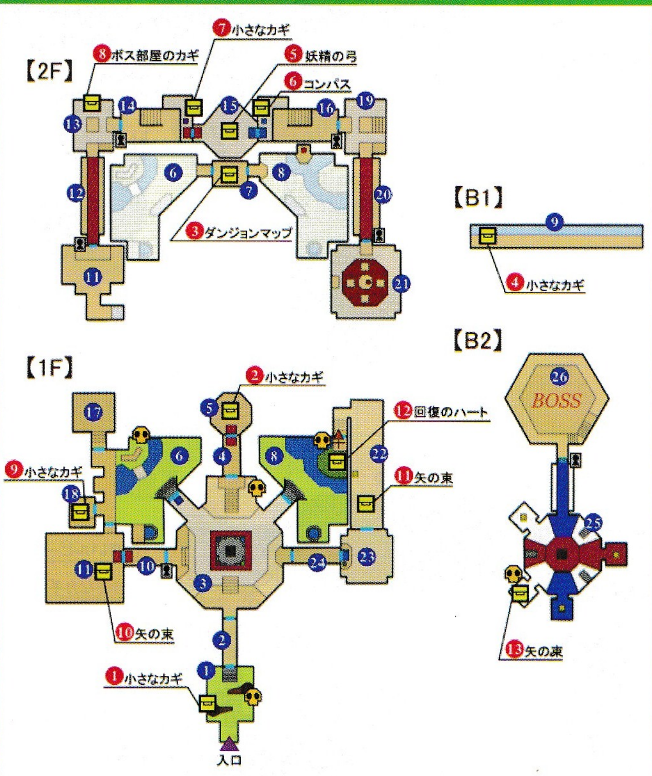
●1，迷宫地图 ●2，指南针 ●3，红色卢比 ●4，炸弹袋 ●5，德库之盾
●6，炸弹

加卜加卜的肚子里
（ジャブジャブ様のお腹 Inside Jabu-Jabu's Belly）



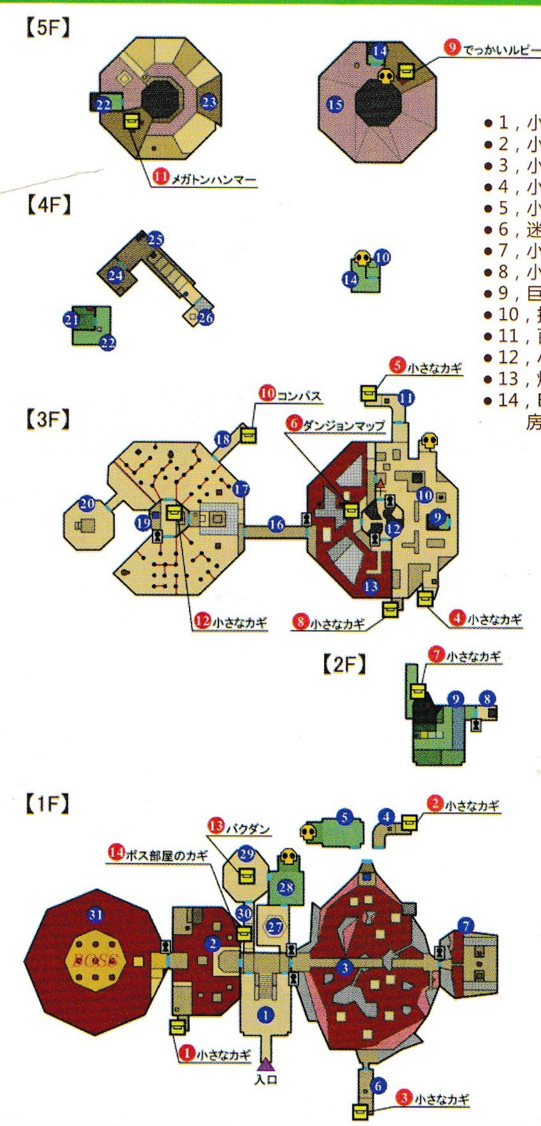
●1，回旋镖 ●2，迷宫地图 ●3，指南针

森之神殿
（森の神殿 Forest Temple）



●1，小钥匙 ●2，小钥匙 ●3，迷宫地图
●4，小钥匙 ●5，妖精的弓 ●6，指南针
●7，小钥匙 ●8，BOSS 房间的钥匙
●9，小钥匙 ●10，箭矢 ●11，箭矢
●12，回复之心 ●13，箭矢

火之神殿
（炎の神殿 Fire Temple）

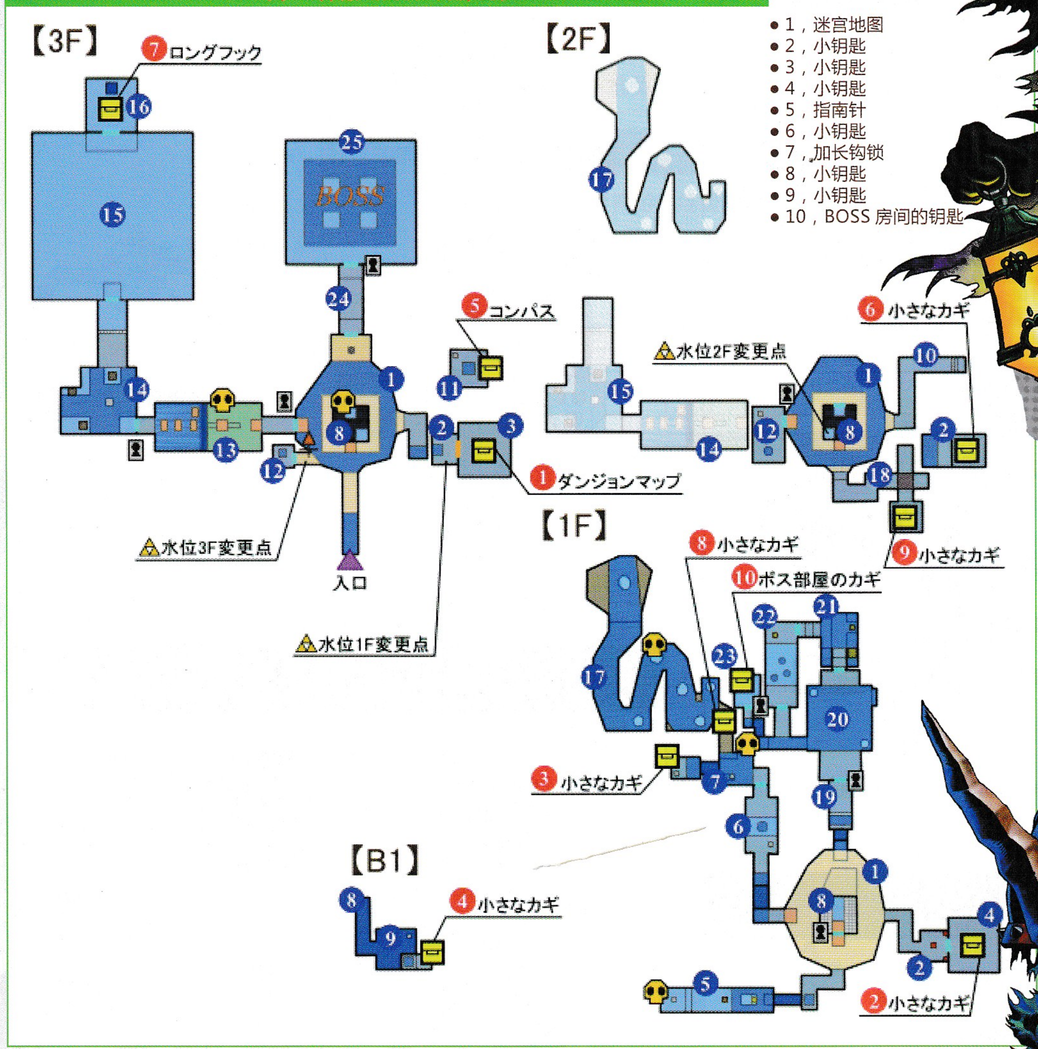


●1，小钥匙
●2，小钥匙
●3，小钥匙
●4，小钥匙
●5，小钥匙
●6，迷宫地图
●7，小钥匙
●8，小钥匙
●9，巨大卢比
●10，指南针
●11，百万吨锤子
●12，小钥匙
●13，炸弹
●14，BOSS 房间的钥匙

时事新闻 硬件导购 系统使用 网络指南 3DS 游戏 VC 软件 专题策划 攻略研究 意见交流

水之神殿

（水の神殿 Water Temple）



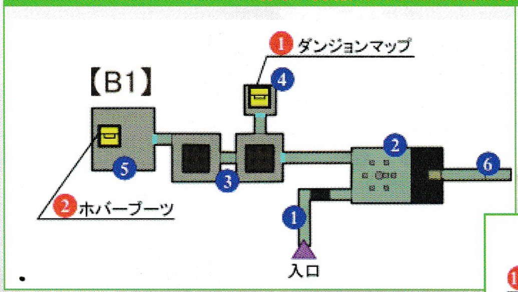
- 1，迷宫地图
- 2，小钥匙
- 3，小钥匙
- 4，小钥匙
- 5，指南针
- 6，小钥匙
- 7，加长钩锁
- 8，小钥匙
- 9，小钥匙
- 10，BOSS房间的钥匙



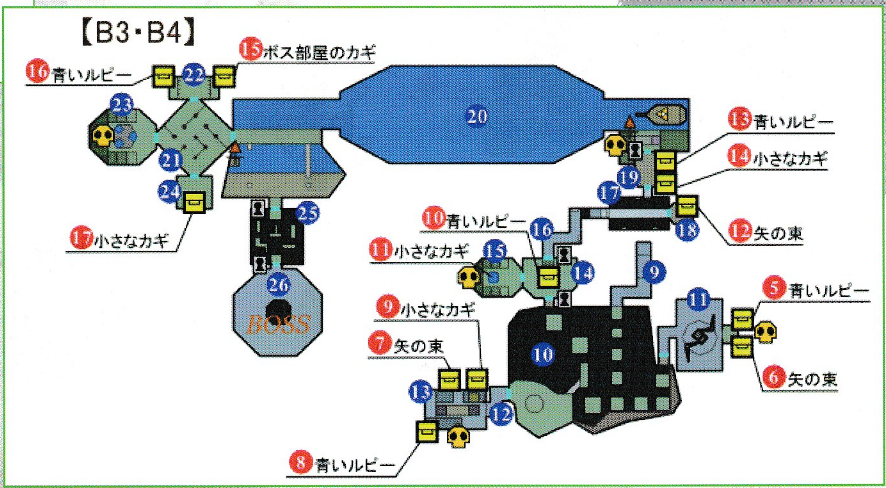


暗之神殿

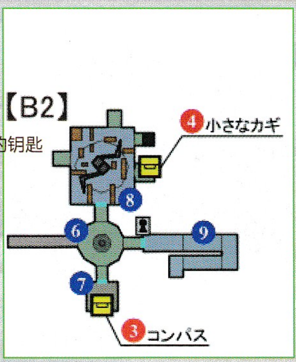
（闇の神殿 Shadow Temple）



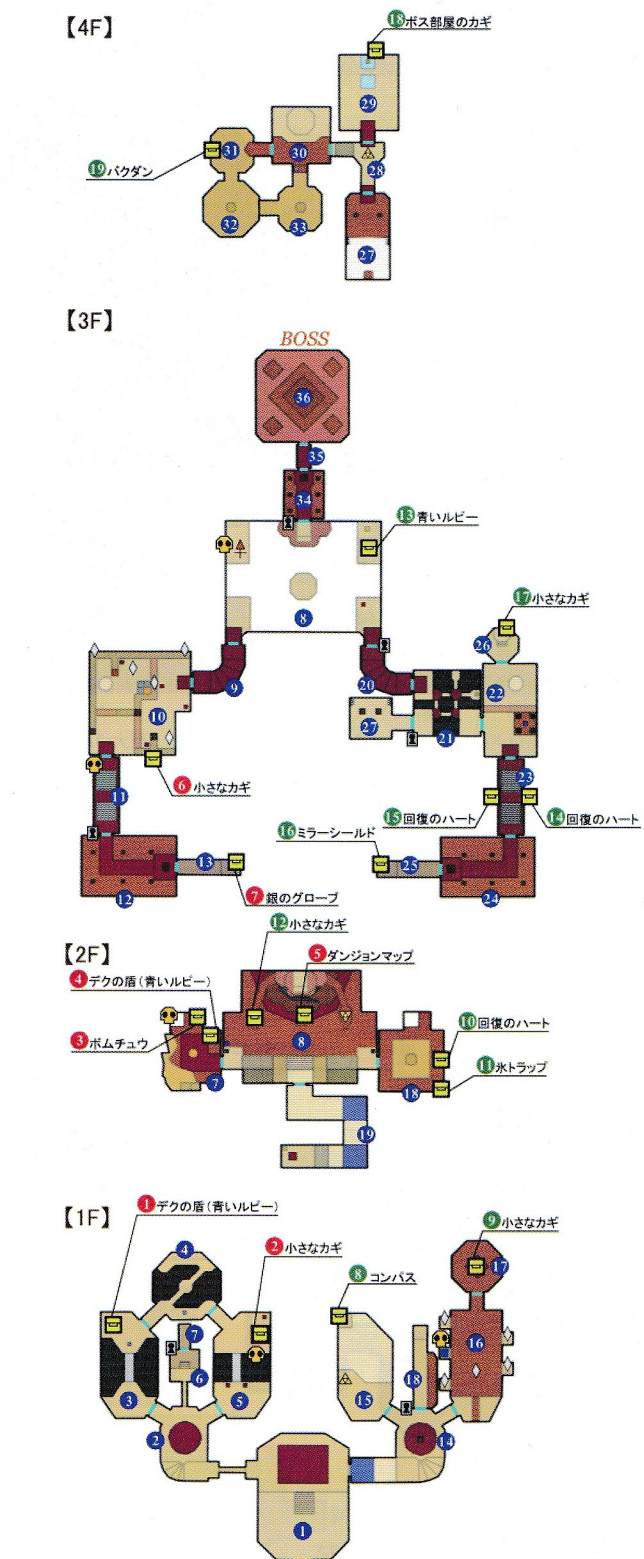
- 1，迷宫地图
- 2，悬浮靴
- 3，指南针
- 4，小钥匙
- 5，蓝色卢比
- 6，箭矢
- 7，箭矢
- 8，蓝色卢比



- 9，小钥匙
- 10，蓝色卢比
- 11，小钥匙
- 12，箭矢
- 13，蓝色卢比
- 14，小钥匙
- 15，BOSS房间的钥匙
- 16，蓝色卢比
- 17，小钥匙

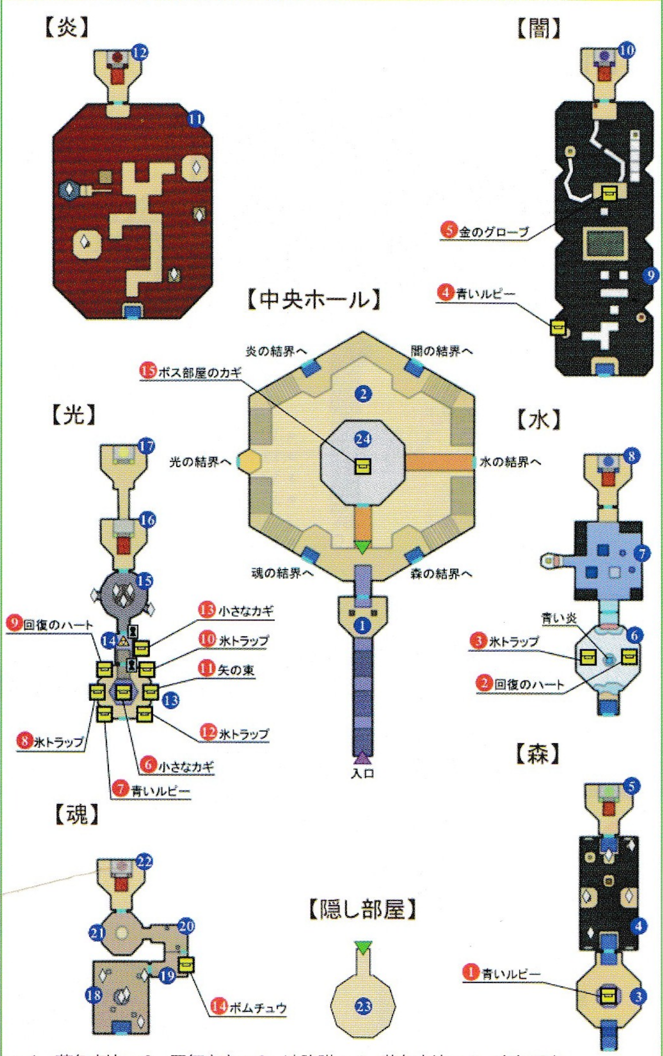


魂之神殿
（魂の神殿 Spirit Temple）



- 1，德库之盾（蓝色卢比）
- 2，小钥匙
- 3，老鼠炸弹
- 4，德库之盾（蓝色卢比）
- 5，迷宫地图
- 6，小钥匙
- 7，银色手套
- 8，指南针
- 9，小钥匙
- 10，回复之心
- 11，冰陷阱
- 12，小钥匙
- 13，蓝色卢比
- 14，回复之心
- 15，回复之心
- 16，镜之盾
- 17，小钥匙
- 18，BOSS 房间的钥匙
- 19，炸弹

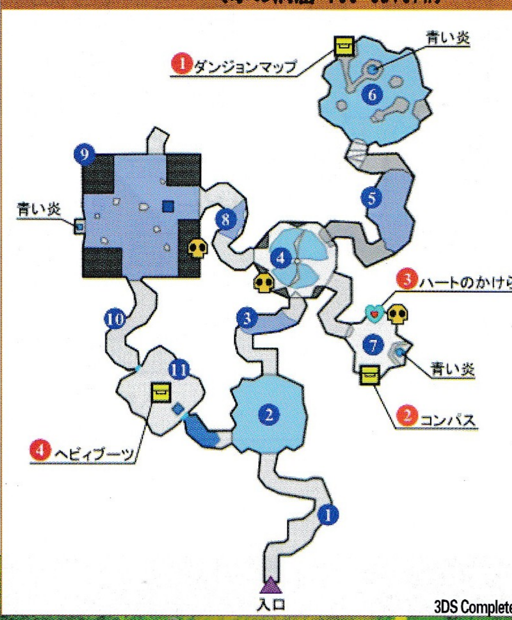
加农城堡
（ガノンの塔 Ganon's Tower）



- 1，蓝色卢比 • 2，回复之心 • 3，冰陷阱 • 4，蓝色卢比 • 5，金色手套
- 6，小钥匙 • 7，蓝色卢比 • 8，冰陷阱 • 9，回复之心 • 10，冰陷阱
- 11，箭矢 • 12，冰陷阱 • 13，小钥匙 • 14，老鼠炸弹 • 15，BOSS 房间的钥匙

☆☆☆ 副迷宫类 ☆☆☆

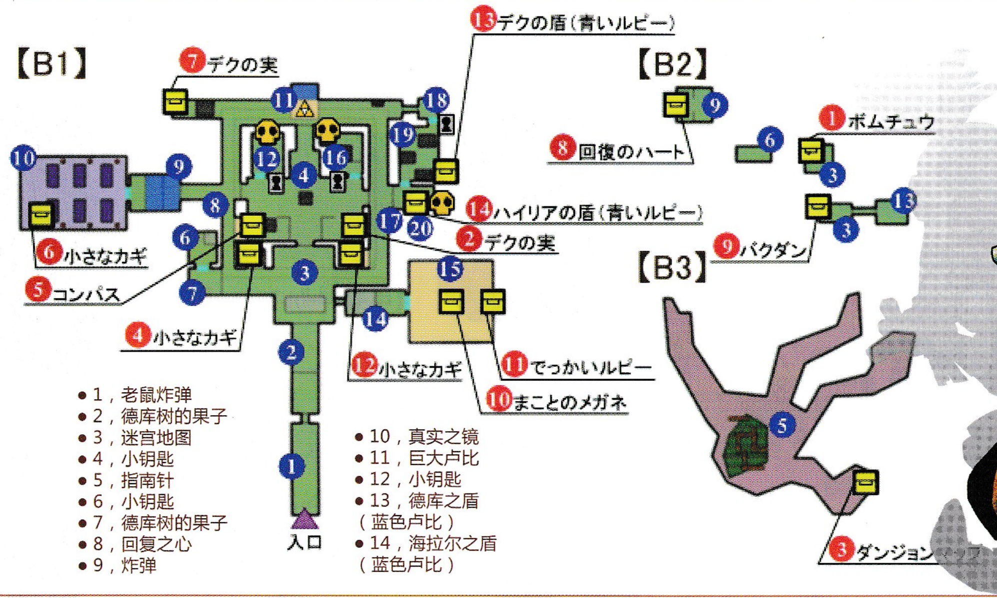
冰之洞窟
（氷の洞窟 Ice Cavern）



- 1，迷宫地图
- 2，指南针
- 3，心之碎片
- 4，重靴

井户之底

（井戸の底 Bottom of the Well）



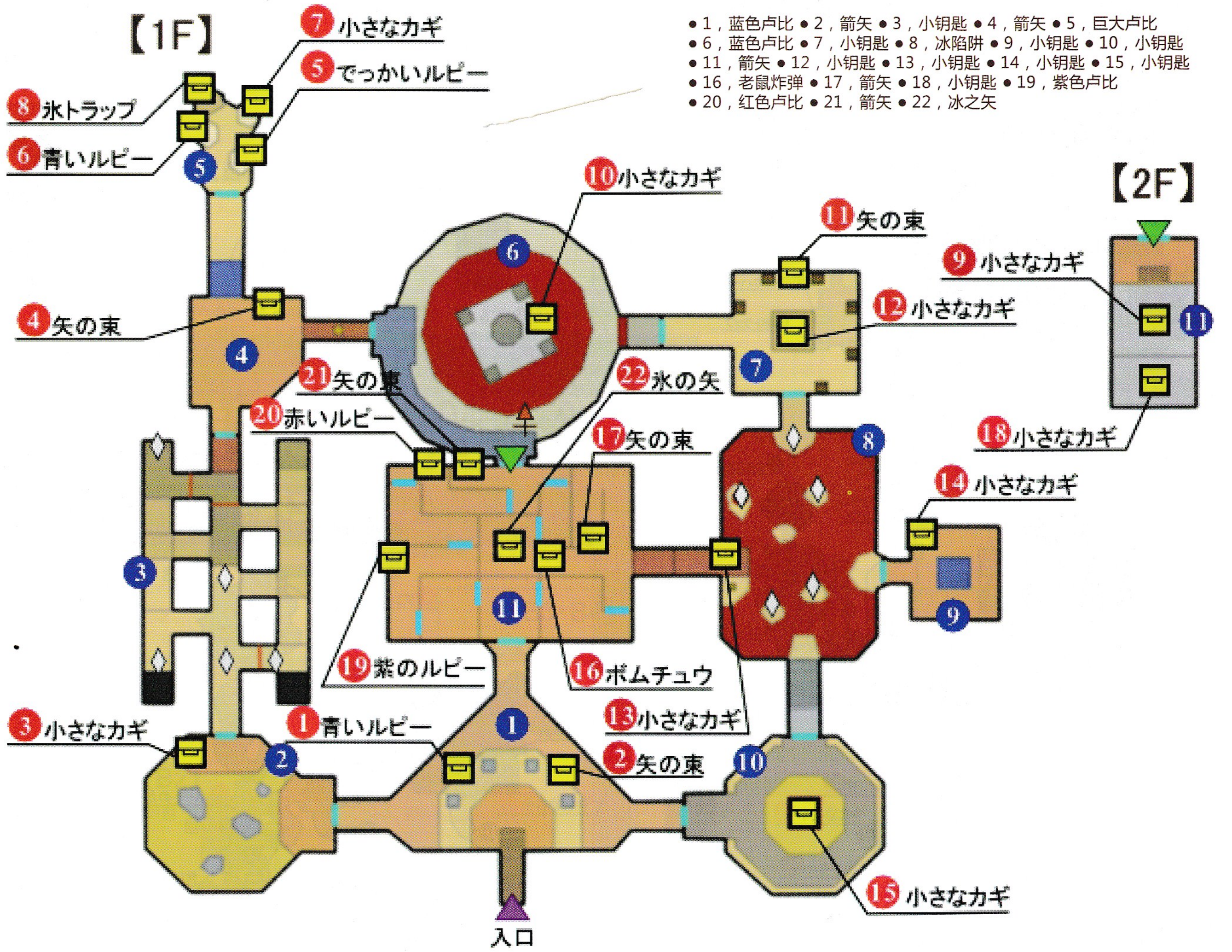
- 1，老鼠炸弹
- 2，德库树的果子
- 3，迷宫地图
- 4，小钥匙
- 5，指南针
- 6，小钥匙
- 7，德库树的果子
- 8，回复之心
- 9，炸弹
- 10，真实之镜
- 11，巨大卢比
- 12，小钥匙
- 13，德库之盾（蓝色卢比）
- 14，海拉尔之盾（蓝色卢比）



格鲁德试练场

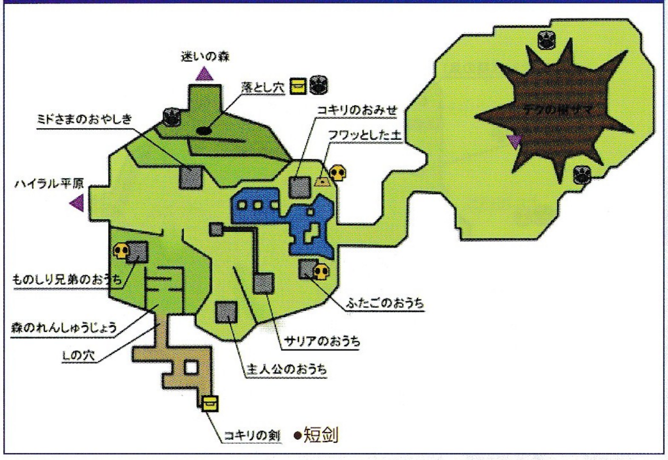
（ゲルドの修練場 Gerudo Training Ground）

- 1，蓝色卢比 • 2，箭矢 • 3，小钥匙 • 4，箭矢 • 5，巨大卢比
- 6，蓝色卢比 • 7，小钥匙 • 8，冰陷阱 • 9，小钥匙 • 10，小钥匙
- 11，箭矢 • 12，小钥匙 • 13，小钥匙 • 14，小钥匙 • 15，小钥匙
- 16，老鼠炸弹 • 17，箭矢 • 18，小钥匙 • 19，紫色卢比
- 20，红色卢比 • 21，箭矢 • 22，冰之矢

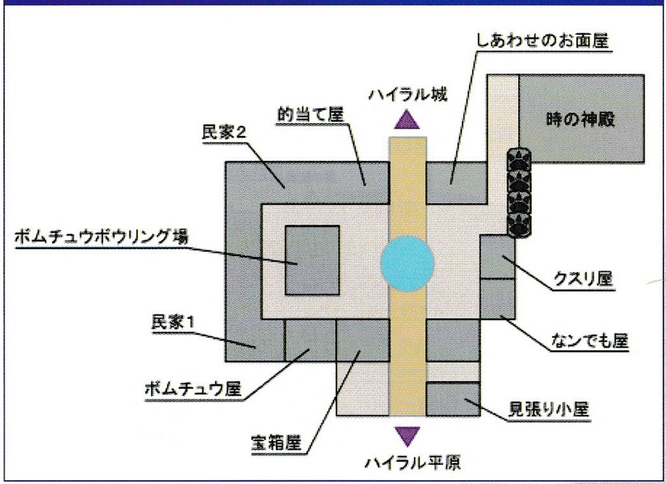


☆☆☆城市/村子☆☆☆

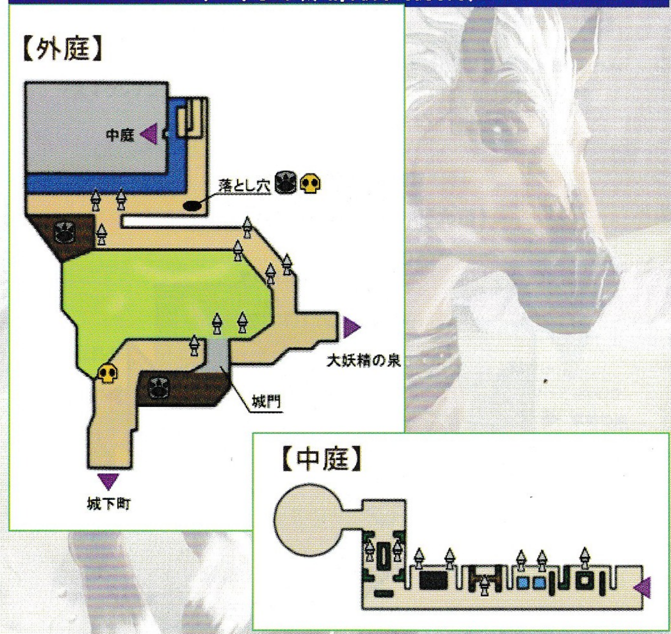
科克里之森
（コキリの森 Kokiri Forest）



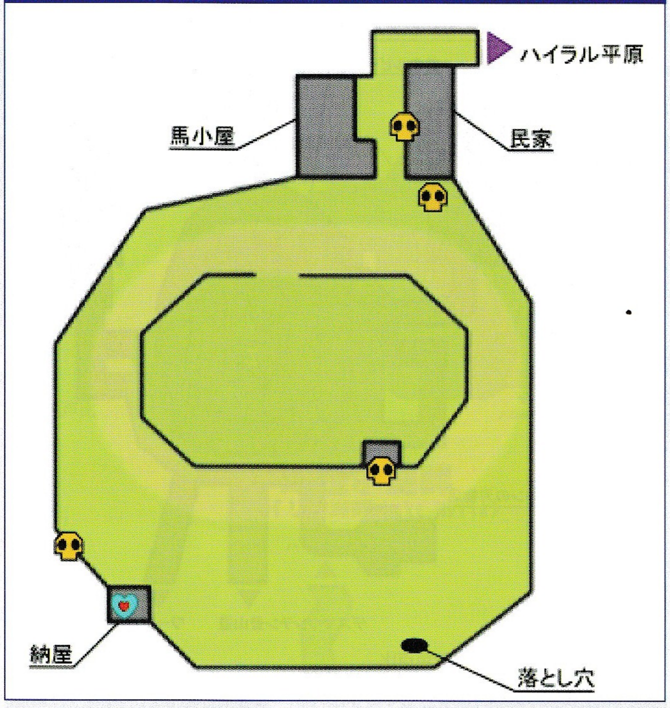
市场
（城下町 Market）



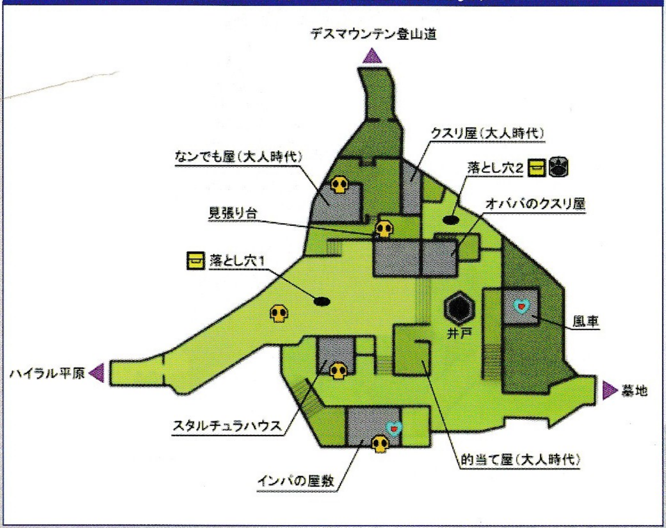
海拉尔城
（ハイラル城 Hyrule castle）



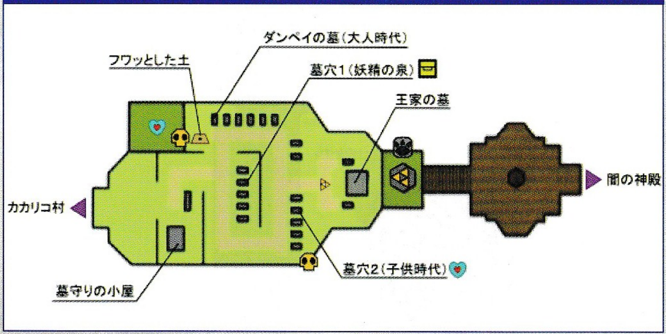
隆隆牧场
（ロンロン牧場 Lon lon ranch）



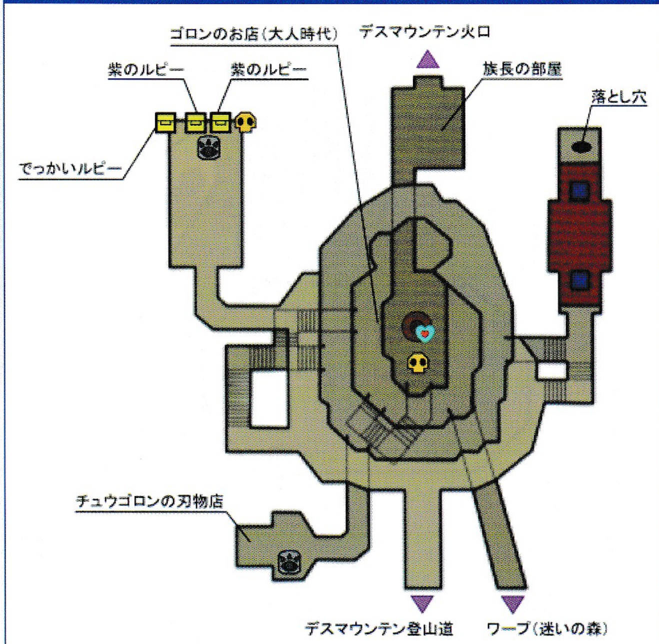
卡卡里克村
（カカリコ村 Kakariko Village）



墓地
（墓地 Graveyard）

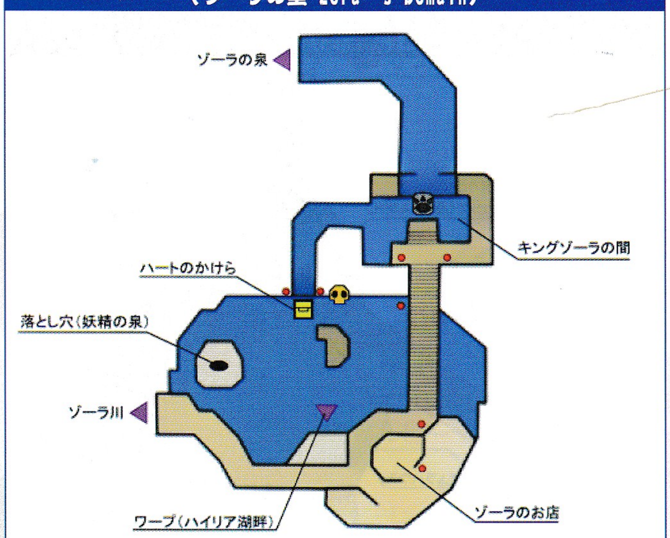


戈隆族的村子
(ゴロンシティ Goron City)



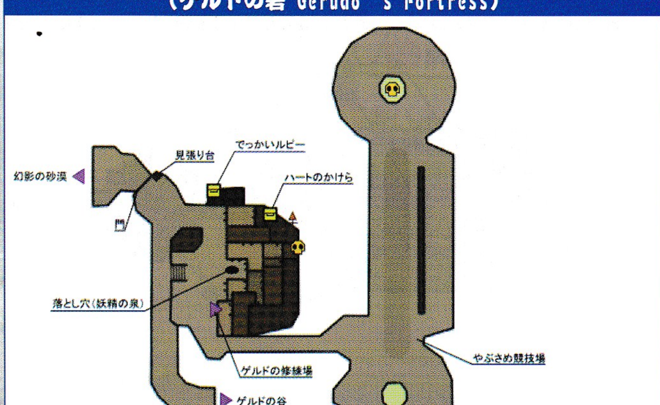
●巨大卢比 ●紫色卢比 ●紫色卢比

佐拉之里
(ゾーラの里 Zora's Domain)



●心之碎片

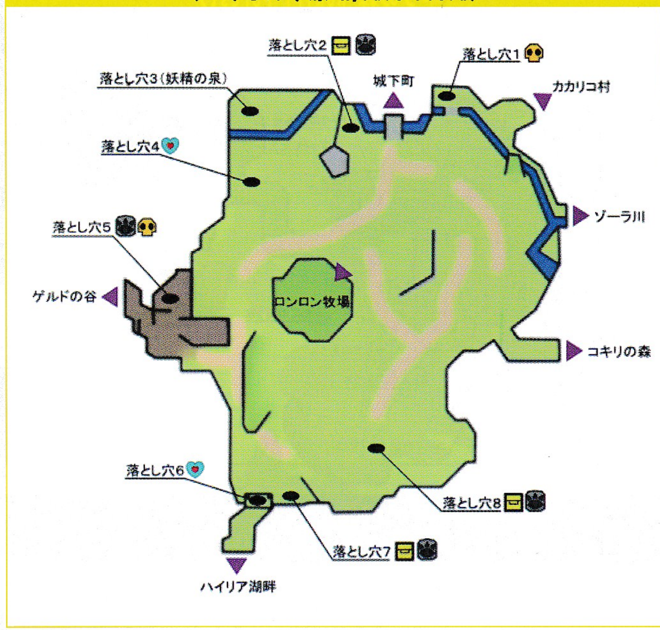
格鲁德要塞
(ゲルドの砦 Gerudo's Fortress)



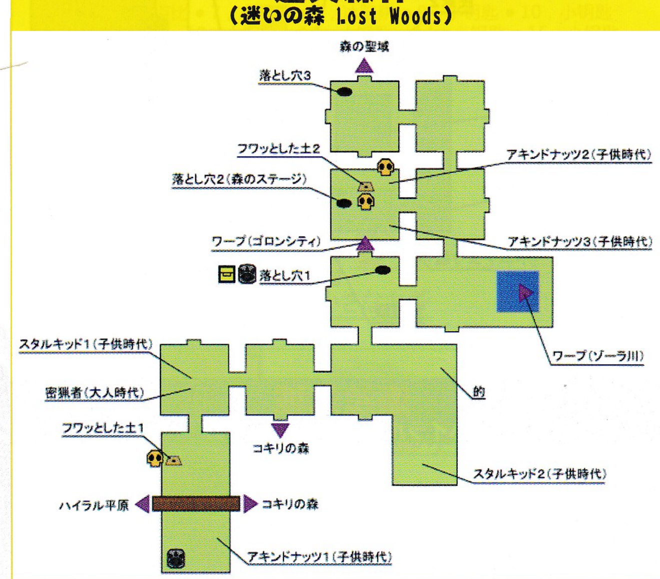
●巨大卢比 ●心之碎片

☆☆☆ 其他场所 ☆☆☆

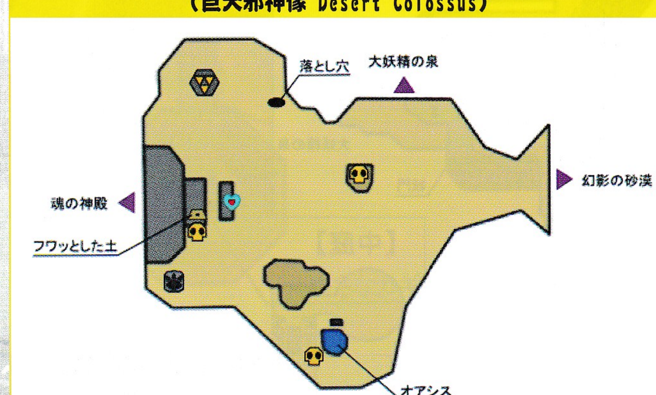
海拉鲁平原
(ハイラル平原 Hyrule Field)



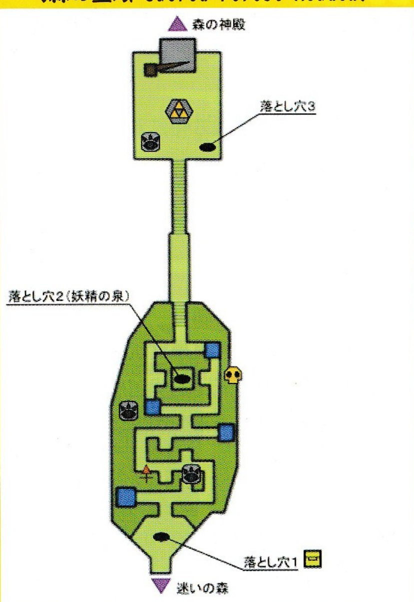
迷失森林
(迷いの森 Lost Woods)



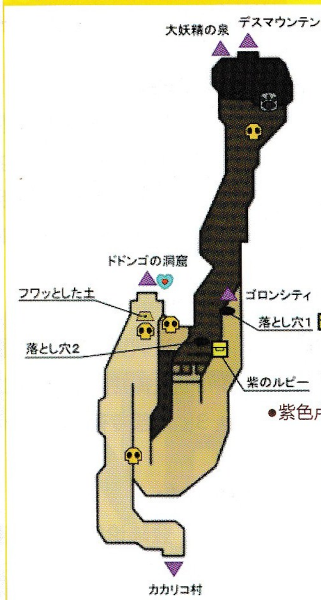
巨大邪神像
(巨大邪神像 Desert Colossus)



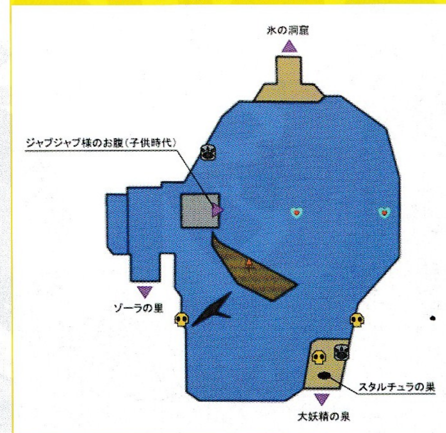
森之圣域
（森の聖域 Sacred Forest Meadow）



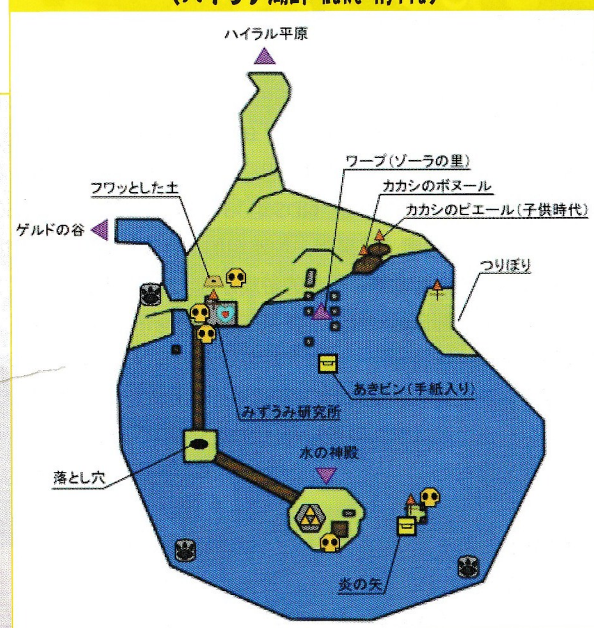
死亡山路
（デスマウンテン登山道 Death Mountain Trai）



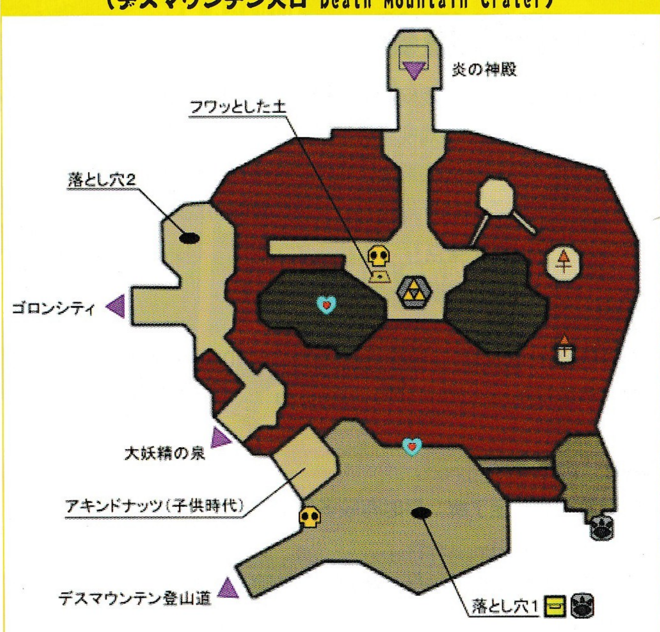
佐拉之泉
（ゾーラの泉 Zora's Fountain）



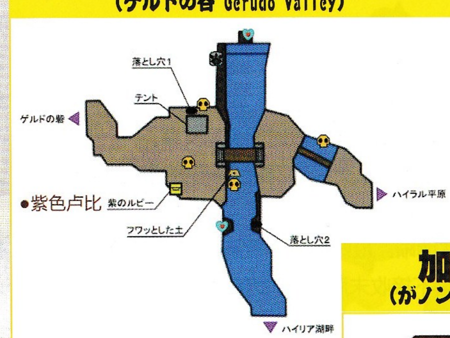
海拉尔湖畔
（ハイリア湖畔 Lake Hylia）



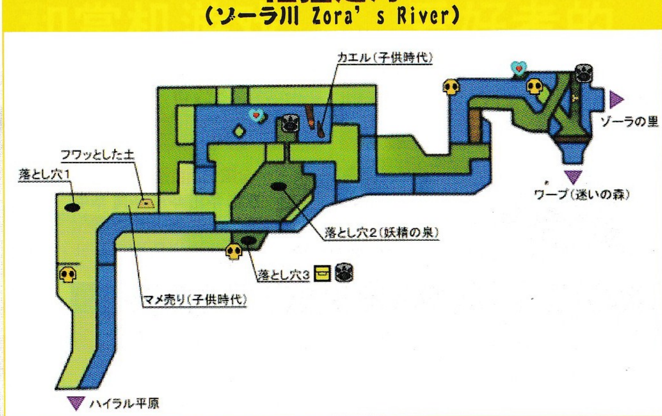
死亡之山火山口
（デスマウンテン火口 Death Mountain Crater）



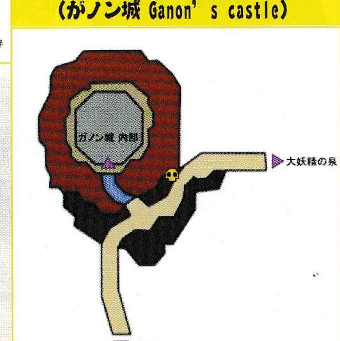
格鲁德之谷
（ゲルドの谷 Gerudo Valley）



佐拉之河
（ゾーラ川 Zora's River）



加农的城堡
（ガノン城 Ganon's castle）



电玩巴士 TGBUS.COM

招募启事



巴士速攻介绍:

巴士速攻的前身是 PGDS、TGPSP、PSGF 攻略组，是论坛自发的民间组织。三大攻略组于 2007 年 3 月 25 日合并，统称巴士速攻，成为有正规的论坛原创攻略组，带给会员无数的好文章。巴士速攻分为多个小组：PSP 组、NDS 组、3DS 组、TG 组（XBOX360、PS3、Wii）、英翻组、日翻组。攻略组的任务主要是在第一时间带给玩家最新的游戏前瞻、最全的游戏评测、最速的游戏攻略、最深的游戏研究。翻译组的任务主要是在第一时间带给玩家最准的游戏前瞻、评测、访谈翻译，还有外站游戏资料的搬运与翻译。巴士速攻是个对游戏充满热爱的组织，在这里你会找到志同道合的朋友，并且可以在多个领域学到很多知识。怎样，你们心动了么？那就马上行动起来报名吧！

报名要求:

1，**品行端正。**
能够捍卫巴士速攻的名誉：杜绝文章抄袭，尊重组员等。

2，**热爱游戏。**
能够全情投入游戏当中。对游戏有深刻的见解和独到的写作风格。

3，**态度端正。**
不能半途而废，写文章要有始有终。要对自己的文章负责。

4，**掌握时间。**
能在第一时间玩到游戏。每天能抽出一段时间来写文章。

5，**游戏来源。**无论是日版还是美版，只要你能借到或买到游戏。

6，**写作经验。**
善于思考问题、文章表达清晰、最好熟悉 H 代码和 DW 表格。

7，**年龄限制。**攻略组不接收未满 18 周岁的小朋友，学业第一。

考核文说明:

1，基本上考核文类型都是评测和攻略，特殊人才特殊对待。
2，考核期限在 2 周内完成，逾期将不予理会。
3，如发现抄袭，直接不予理会，拉黑名单。
4，格式参考范例，如有不懂请联系组长。

入组后福利:

1，认识更多的游戏爱好者，共同讨论游戏，尤其是女玩家。
2，发挥并展示自己的才能，提高写作水平，无比的优越感。
3，内部专有的巴士币积分，可以兑换主机，卡带周边配套。

报名方式:

1，登陆论坛的巴士速攻招募帖，http://forum.tgbus.com/viewthread.php?tid=2463891，回复个人信息。

2，QQ 报名：200504156（拳儿泪）。注明：报名巴士速攻组，否则不予理会。

ACG 字幕组招募

想每天无障碍的观看国外游戏网站最新的游戏视频吗？想跟更多的朋友一起分享自己喜欢的游戏视频并且不用理会听不懂的外语吗？想让自己的外语水平和视频后期制作更上一层楼吗？想一边做着有爱的事情一边又能赚取自己一直想要的主机和正版游戏吗？
那么，就加入 ACG 字幕组吧！

优酷主页：
http://u.youku.com/user_show/id_UMTU3OTI0NjIw.html
新浪微博：http://t.sina.com.cn/acgzimuzu

招募要求:

1、对电玩游戏有一定了解，平时有较多的闲暇时间，以保证有充足的时间做任务。
2、英/日翻听译水平较好，有一定的翻译经验；后期人员不需要经验，简单易学。
3、做事能持之以恒，虚心好学，能较好地跟人沟通，能接受跟别人合作。

报名方式：ACG 字幕组考核群：102716436，进群请直接找相关人员进行考核。

电玩巴士 TGBUS.COM 电视游戏第一门户



全国店面目录 北京 上海 东北 华北 华东 华南 华中 西北 淮安 包头 启东 郑州 六安 长沙 义乌 阳江 手机

首页 / 购机行情 / 连锁加盟 / 网购 / 小游戏 / 小说 / 数码 / 资料库 / 硬件 / 下载 / 中文游戏 / 游戏专题 / 论坛 简单游戏，快乐生活！

PSP | PSV | NDS | 3DS | GBA | PS3 | X360 | Wii | Android | iPhone | 苹果 | iPad | Nokia | 黑莓 | 腾讯游戏 | 网游 搜索

经典专题 怪物猎人 | 马里奥 | 拳皇13 | 口袋妖怪 | 战神 | 最终幻想 | 勇者斗恶龙 | 牧场物语 | 战争机器 | 合金装备 | iPad2 | iPhone4S | 华人原创

网络游戏 TG兽吧 | DOTA | 星际争霸2 | 暗黑破坏神3 | DOTA2 | 穿越火线 | 鹿鼎记 | 诛仙2 | 英雄联盟 | 诺亚传说 | 动漫天空 | 电子竞技 | 巴士游戏


For Pocket Gamers Magazine
掌机迷
NEW
什么是掌机迷？
一种喜爱
掌机
和掌机游戏
的精神
一个掌机
和掌机游戏
爱好者的
称谓
一本关于
这些的
独立
游戏刊物
掌机迷杂志 Vol142
即将上市
如果你是……
请关注我们：weibo.com/npgm
杂志淘宝店：zhangjimi.taobao.com



本手册仅随DVD附送


感谢名单
扫描：睡神 丌dhx
特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
于善洋
本·拉风
Katana